NOAH E. COTSEN LIBRARY OF
YIDDISH CHILDREN'S LITERATURE

STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
NO. 01614

SHPILBUKH FAR KLEIN UN GROYS

Israel Steinbaum

*Permanent preservation of this book was made possible
by Alice S. Honig
in memory of
Ida Bender Sterling*

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG

•

MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschhorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation
AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center

•

The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

The National Yiddish Book Center respects the copyright and intellectual property rights in our books. To the best of our knowledge, this title is either in the public domain or it is an orphan work for which no current copyright holder can be identified. If you hold an active copyright to this work – or if you know who does – please contact us by phone at 413-256-4900 x153, or by email at digitallibrary@bikher.org

אַרבעטער־רינג שול־ביבליאָטעק

שפּילבוך

פאַר

קליין און גרויס

צוזאַמענגעשטעלט

פון

י. שטיינבוים

אילוסטראַציעס

פון

א. גודלמאַן

ארויסגעגעבן פון

בילדונגס־קאָמיטעט פון אַרבעטער רינג

ניו יאָרק, 1921

Copyright, 1921, by the
Workmen's Circle, N. Y.

אינהאלט:

I	ארײַנפיר	ז. 5
II	לידלאך צום אויסציילן	ז. 11
III	שפּראך־שפּילן	ז. 16
IV	נוס־שפּילן	ז. 36
V	טרעף־שפּילן	ז. 45
VI	בלענדעניש־שפּילן	ז. 53
VII	אימיטאַציע־שפּילן	ז. 62
VIII	פאַרכאַפּעלאך	ז. 72
IX	אָנרירעלאך און יאָגעלאך	ז. 82
X	וועט־שפּילן	ז. 98
XI	פאַרשידענע שפּילן	ז. 106
XII	שטראָפן	ז. 120
XIII	ביבליאָגראַפיע	ז. 127

דורך דער שפּיל אַנטוויקלען מיר אין קינדער ערלאַכקייט און ברייטהאַרציקייט.

וויליאם דזשיימס.

די ערציאונג פון קינדער, בפרט די ער־ציאונג פון קליינע קינדער, איז ביי אַלע פעלקער אין אַלע צייטן אַפּהענגיק געווען אָן שפּילן.

דזשאָן דיואי.

אַריינפיר.

דאָס דאָזיקע שפּיל־ביכל איז באַשטימט פאַר די לערער פון די מאָדערנע אידישע שולן, און ניט אַלס טעקסט פאַר די קינדער. די הונדערט שפּילן וואָס קומען אַריין אין דעם ביכל זיינען גיכער טעקסטן אָדער סוזשעטן פון שפּילן, איידער גענויע באַאַרבעטונגען. נאָר דאָ און דאָרטן זיינען אָנגעוויזן געוואָרן דעטאַלן פון דורכפירן אַ געוויסע שפּיל — די פּינקטלאַכע באַאַרבעטונג ווערט איבערגעלאָזן צום לערער אַליין צוליב צוויי הויפּט־טעמים: ערשטנס, וואָלט אַזאַ פּינקטלאַכע באַאַרבעטונג אין אַ ביכל פאַרנומען זייער אַ סך פּלאַץ, און צווייטנס, וואָלט דאָס אין אַ היפּשער מאָס געשטערט דעם לערערס איניציאַטיוו אין זיין נייטיקער צופּאַסונג פון געוויסע שפּילן צו געוויסע קינדער.

איינגעטיילט זיינען די שפּילן אין אַזעלכע, וואָס ס'איז ראַטזאַמער און באַקוועמער זיי דורכצופירן אין קלאַס (קלאַס־שפּילן) און אין אַזעלכע וואָס קענען בלויז דורכגעפירט ווערן אויפדערפריי (דרויסן־שפּילן). אַ דריטער אָפּטייל זיינען די „פאַרשידענע שפּילן”. אַהער געהערן יענע שפּילן, וואָס קענען אַרונטערגיין אונטער ביידע אָפּטיילן, ד. ה.; זיי קענען און מעגן דורכגעפירט ווערן סיי אין קלאַס און סיי אויפדערפריי. דאָרט, וואו איין פּלאַץ קען זיך אַרויסווייזן באַקוועמער פאַר דער דורכפירונג, איז דאָס אָנגעוויזן ביי יעדער שפּיל.

די ערשטע צוויי אָפּטיילן זיינען ווידער פאַנאַנדערגעטיילט געוואָרן אין קלענערע אָפּטיילונגען — אַ פאַנאַנדערטיילונג לויט דעם הויפּט־עלעמענט אין אַ געוויסער שפּיל. קיין שפּיל באַשטייט ניט בלויז פון איין עלעמענט אַרום וועלכן די גאַנצע טעטיקייט

דרייט זיך; גיכער באשטייט די טעטיקייט פון א סך עלעמענטן. און ס'איז ניט תמיד לייכט צו זאגן, וועלכער עלעמענט איז דער וויכטיקסטער, אדער דער בולט'סטער. ביי א סך שפילן וואלטן פארשידענע מענשן, מיט פארשידענע בליקן, מסתמא געקענט אנווייזן אויף פארשידענע הויפט־עלעמענטן. און דערפאר וועט זיך די דאזיקע פארנאנדערטיילונג אודאי ארויסווייזן פעלער־האפטיק.

ניט קוקנדיק דערויף איז זי געמאכט געווארן, כדי באהילפיק צו זיין דעם לערער און באקוועמער מאכן זיין אויסוואל פון שפילן.

פאר וועלכן קינדער־עלטער זיינען די שפילן באשטימט? דער בעסטער ענטפער וואלט געווען: פאר די אלע קינדער וואס ווילן און קענען אין זיי אנטיילנעמען, מחמת ס'איז א באַשיינפערלאכער פאקט, ערשטנס: אז ניט אלע קינדער פון זעלבן עלטער קענען אקטיוו זיך באטייליקן אין איין און דערזעלבער טעטיקייט; און צווייטנס, אז די קאמפליצירטסטע שפילן קענען זיין צוגענגלאך פאר יונגע קינדער ווען מיר מאכן זיי צוגענגלאך, ד. ה.: ווען מיר פארייגפאכן זיי, און אז די איינפאכסטע שפילן קענען זיין אינטערעסאנט פאר עלטערע קינדער ווען מיר מאכן זיי אינטערעסאנט פאר זיי, ד. ה.: ווען מיר מאכן זיי מער קאמפליצירט.

מיר נעמען אן, אז די שפילן אין דעם ביכל זיינען צוגע־פאסט פאר דעם קינדער־עלטער פון 6—12 (נאך אינגער פון 6 ווען פארייגפאכט און עלטער פון 12 — ווען קאמפליצירטער), מיט די אויסנעמען פון עטלאכע שפראך־שפילן און עטלאכע דרויסן־שפילן, וואס זיינען, אין דער אנגעגעבענער פארם, אביסל צו שווער פאר 6 יעריקע קינדער.

די הויפט אחריות ביים צופאסן געוויסע שפילן צו א געגע־בענעם קינדער־עלטער, ליגט אבער אויף יעדן לערער באזונדער.

ער קען בעסער די „סוביעקטן” און ווייס דערפאר בעסער, ווי אנצואווענדן די מאָס פון פאַריינפאַכן און פאַרקאָמפּליצירן.

ווען זאָל מען שפּילן? אויך דאָ איז ניט מעגלאַך קיין פּינקטלאַכער אָנווייז. בכלל, אָבער, קען מען ענטפערן: ווען נאָר ס׳איז דאָ אַ געלעגנהייט און די קינדער מיט דעם לערער זיינען אויפגעלייגט דערצו. צוויי מאָמענטן מוזן אָבער דאָ אָפּגעהיט ווערן: ניט צו שפּילן פאַר׳ן „פאָרמעלן” לערנען (אויב דער לערער קוקט אויף שפּיל ניט ווי אויף אַ לערן־זאַך) און ניט נאָך אַ מעשה.

דורך דער שפּיל „צעשפּילן” זיך די נערוון; די קינדער ווערן אין אַ געוויסער מאָס אויפגערעגט, דער קערפּער געפינט זיך אין אַ „צעלאָזענעם” (אין זין פון ווילדקייט) צושטאַנד, און די קערפּערלאַכע און גייסטיקע רואיקייט, וואָס פאָדערט זיך אין אַ היפּשער מאָס ביי אַן אָפּיציעלער לעקציע, וועט אין אַזאַ פאַל פעלן. ניט נאָר וועט דער לערער מוזן אָנווענדן ספּעציעלע באַמיאונגען דעם קלאַס צו קאָנטראָלירן, נאָר די קינדער אַליין וועלן זיין געצוואונגען זיך צו קאָנטראָלירן מער, ווי זיי קענען אין אַזאַ מאָמענט באַווייזן.

וואו שפּילן ווערן יאָ דורכגעפירט פאַר׳ן פאָרמעלן לערנען, איז געזונטער אָנצוהייבן די לעקציע מיט אַ מעשה. דורך דער מעשה וועלן זיך די געמיטער איינשטילן און באַרואיקן. אַן אינטערעסאַנטע מעשה, ווען גוט דערציילט אָדער פאָרגעלעזן, ווירקט אויף אַ באַרואיקן אופן אויף דעם גייסט, ווייל ער ווערט אַריינגעפירט אין אַ טעטיקייט (אפשר ניט אזוי אקטיוו), וואָס פאַרינטערעסירט אים און שטעלט אים צופרידן און רייסט אים ניט אַוועק אין גאַנצן פון זיינע פריערדיקע אקטיווע אינטערעסן.

צוליב׳ן זעלבן טעם, נאָר אין אַ פאַרקערטער ריכטונג, דאַרף מען ניט דערציילן קיין מעשה פאַר׳ן שפּיל, אָדער שפּילן פאַר דער מעשה (דאָס איז פאַרשטייט זיך ניט געזאָגט געוואָרן מיט אַלע מעשות). דער גאַנצער אָרגאַניזם האָט זיך אויף אַ געוויסער

צײט געפונען אין א צושטאנד פון שײנבארער פאסיװיטעט. אלע פעאיקײטן האבן זיך קאנצענטרירט אויף אײן געװיסן אינצידענט, אדער פאסירונג, אדער אנטװיקלונג. דאס קינד איז דורך דער גאנצער צײט ארומגענומען געװארן (דורך דער מעשה) פון א גוט־װירקנדיקער אטמאספערע; און ס'װאלט געשעדיקט געװארן אין א גרױסער מאס דער אײנפלוס פון דער דאזיקער אטמאספערע, װען עס װערט גלײך ארײנגעװארפן אין אזא צושטאנד, װאס איז דער היפוך פון רוקײט און איבערטראכטונג, װאס איז צײטנװײז אזױ נײטיק, באזונדערס נאך א געװיסער געשעעניש.

אויב דעם לערערס טעטיקײט אין שול טראגט ניט קײן פארמעלן כאראקטער און דער איבערגאנג פון אײן לימוד צו א צװײטן מאכט ניט דעם אײנדרוק פון באזונדערע, אפגעריסענע טעטיקײטן, קען די שפיל אײנגעשלאסן װערן אין די אפיציעלע לעקציעס, ספעציעל די שפראך־שפילן, װאס קענען אין דערזעלבער צײט דינען, װי גוטע לעקציעס צו לערנען לײענען, שרײבן אדער רעדן אידיש.

װי אזױ זאלן די שפילן דורכגעפירט װערן? דאס איז שױן ניט אזא פראגע, װאס קען דא גלײך פארענטפערט װערן אין עטלאכע פאראגראפן. דער שרײבער שיקט די לערער אפ צו דער אנגעװיזענער ביבליאגראפיע צום סוף פון ביכל און צו דער ליטעראטור איבער אלגעמײנער מעטאדיק פון לערנען, װאס קען אין די מערסטע פרטים אנגעװענדט װערן אויך אויף שפיל.

איך װיל דא בלױז אנװארפן און אנװײזן א צאל „כללים” (און װי בײ יעדן כלל, דארפן די לערער געדענקען, אז ס'זײנען פאראן אויסנעמען) װאס דער לערער דארף אפהיטן בשעת'ן שפילן און זען, הױפטזאכלאך, אז די קינדער זאלן זײ דורכפירן, װײל זײ מײנט מען דער'עיקר.

1\. פון אנהײב זאל דער לערער דינען אלס פירער פון שפיל; אזױ שנעל אבער, װי די קינדער װײסן אלײן װי אנצוגײן

מיט דער שפּיל, זאָלן זיי אַליין אויסקלייבן זייער פירער. דער לערער קען שפּילן צוזאַמען מיט די קינדער.

2. נעמט ניט אַריין אין שפּיל אַזעלכע קינדער, וואָס ווייזן ניט אַרויס קיין ווילן מיטצואַרבעטן מיט דער גאַנצער גרופּע. טיילט זיי אויס און שפּילט מיט זיי באַזונדער, ביז זיי וועלן אַרויסווייזן סימנים פון אַ פאַרלאַנג זיך אונטערצואוואַרפן אונטער אַלע כללים, ווי די אַנדערע קינדער.

3. דער ערפאָלג פון שפּיל הענגט שטאַרק אָפּ אָן דער פּינקטלאַכער אויספירונג פון באַשטימונגען — זאָל קיינער ניט קריגן קיין פּריווילעגיעס, דער לערער אויך ניט.

4. אין דעם צימער וואו מ'שפּילט מעגן זיך געפינען נאָר אַזעלכע קינדער וואָס נעמען אַנטייל — קיין צושויער.

5. איידער איר הייבט אָן שפּילן אַ נייע זאַך, גיט פריער איבער גענוי דעם אינהאַלט מיט אַלע איינצלהייטן, כדי ניט געצוואונגען צו זיין דאָס צו טאָן אין מיטן שפּיל.

6. אין פאַל פון אַ סיכסוך צווישן קינדער, זאָל דער לערער ניט זיין דער איינציקער פאַרמיטלער. געוויינט צו די קינדער זיך צו פאַרלאָזן אויף אַן ערוויילטער קאָמיסיע.

7. שפּילט ניט מיט צופיל קינדער. אויב דער קלאַס איז צו גרויס, צעטיילט אים אין צוויי גרופּעס, באַשטימט אַן עלטערן פירער פאַר יעדער גרופּע און אַליין גיט אַכטונג אויף ביידע.

8. ווען די קינדער זיינען שוין באַקאַנט מיט אַ צאָל שפּילן, זאָלן זיי אַליין אויסקלייבן אין וואָס זיי ווילן שפּילן. דער לערער קען דאָס באַשטימען דאַמאָלט, ווען דער קלאַס קען זיך ניט אויסגלייכן.

9. איידער די שטראָפן ווערן אַרויסגעגעבן (זע ז. 121) זאָל מען אויספרעגען די קינדער ווער ס'וועט זיך אונטערוואַרפן אונטער דעם פּסק פון די ריכטער. די וואָס ווילן זיך ניט אונטערוואַרפן, טאָרן ניט אָנוועזנד זיין, ווען אַנדערע באַקומען די שטראָפן.

10. זאָלן די „פּייאַיקערע" קינדער (זיי זוכן תמיד צו ווערן

הויפט־טאָנגעבער פון שפּיל) ניט באַקומען מער געלעגנהייטן צו טאָן עפּעס, ווי די אנדערע קינדער.

11. אין אַזעלכע שפּילן, וואו די דורכפירונג פון א געווי־סער אויפגאַב (ווי טרעפן, געפינען, א. אז. וו.) איז אָפּהענגיק אין צייט, באַגרענעצט אין פאָרויס די צייט פאר אַלעמען. צ. ב. 2-3 מינוט פאר דער שפּיל "קאַלט און ווארעם".

12. אַלע שטראָפן זאָלן ארויסגעגעבן ווערן צום סוף פון שפּיל. די שטראָפן ווערן אַרויסגעגעבן פון א ריכטער־קאָמיסיע אויסגעקליבן פון אַלע קינדער אין וועלכער דער לערער גייט אריין אַלס מיטגליד.

און דער׳עיקר: זאָל דאָס שפּילן טראָגן א כאראקטער פון שפּיל און ניט פון לערנען. שרעקט זיך ניט פאר א ביסל טומל, אָדער עמעצנס פאַל, אָדער ברוגז. ס׳מוז נעמען א סך צייט, ביז דאָס אַלץ ווערט געוואוינהייט.

די מערסטע שפּילן, אָדער בעסער, די סוזשעטן פאר שפּילן, זיי־נען ארויסגענומען געוואָרן פון אַ גרויסער צאָל זאַמלונגען אין ענגליש און אַריבערגעטראָגן געוואָרן אין אידיש, וואָס ס׳איז נוגע דעם אינ־האַלט פון שפּיל, וואו נאָר אַזאַ אינהאַלט איז געווען צוגענגלאַך צו דער אידישער שול; אַנדערע שפּילן האָבן מיר מיינע קאָלעגן איבערגעגעבן און אַנדערע — וואָס איך האָב אליין געדענקט פון פוילן. ארום צען־צוועלף שפּילן זיינען געשאַפן געוואָרן אין משך פון דער אַרבעט אין קלאַס.

איך וויל דאָ צום סוף אויסדריקן אַ האַרציקן דאַנק די קאָלעגן מיינע, וואָס האָבן מיר געהאָלפען אין דער צוזאַמענשטעלונג פון דעם ביכל סיי דורך אויסבעסערונגען און סיי דורך נייע אָנווייזונגען: א. ש. זאקס, ל. לערער, י. ליפשיץ, י. לעווין און מ. גאָלדמאַן.

י. שטיינבוים.

לידלאַך צום אויסציילן.

א.

איין אַטלער, קאַטלער
האָט געוואָלט אַ פּעסעלע
באַשלאָגען;
האָט ער ניט געוואוסט
וויפל נעגל
אַריינצושלאָגן.
האָט ער געציילט:
ניט איינס, ניט צוויי, ניט דריי —
דו ביסט פריי.

ב.

אַנע, דאַנע,
טרי קאַנעלע,
מיסליע, מאַסלע,
קאַמפּאַנעלע.
קאַמפּאַ—אַ
קאַמפּאַ־באַ
מיסליע, מאַסלע
קאַמפּאַ־טאַ!

ג.

איינס, צוויי,
פּאָליציי.
דריי, פיר,
אָפיציר.
פינף, זעקס —
אַלטער העקס.
זיבן, אכט,
גוטע נאכט.
ניין, צען,
שלאָפן גיין.

ד.

ענדע — פּענדע,
צונדע — מע.
אַבל — פּאבל,
דע — מינע.
איקע — פּיקע,
גראַמאַטיקע,
איינע, קליינע
זאָנס.
איינס, צוויי, דריי,
דו ביסט פריי.

ה.

איינס, צוויי, דריי,
אָדער, לידער, ליי.
אָקן, באָקן,
ביידע גלאָקן,
צירל, פּערל,
דוקס — אַרויס.

ו.

ענגע בענגע,
סטופּע, סטענגע;
אַרצע באַרצע,
גאָלע שוואַרצע;
איימעלע, ריימעלע,
בייגעלע, פייגעלע,
האָפּ! האָפּ!

ז.

סוכה, סכך,
בוידעם, דאַך;
רעד אַ ביסל,
וויים אַ סך;
רעד אַ ביסל,
קנאַק אַ ניסל,
ניסל הארט —
זיץ און וואַרט.

1

קלאַס־שפּילן.

א.

שפּראַך־שפּילן.

אינהאלט:

1. אייגענשאַפטווערטער.
2. איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד.
3. געפין אויס.
4. ביאָגראַפיעס.
5. אותיות.
6. ווערטער.
7. זאַצן.
8. זיכּרון.
9. סינאָנימען.
10. גראַמען.
11. איך האָב אַ קאָרב.
12. חיות.
13. אַ וועט אין אויסלייגן.
14. עצות.
15. טיש און שטול.
16. צייטווערטער.
17. פּסיכאָלאָגיע.
18. קאָלירן.
19. פראַגעס און ענטפערס.
20. רעטענישן.
21. אַ רייזע נאָכ'ן א"ב.
22. שפּריכווערטער.

אייגנשאַפטווערטער.

די קינדער זיצן אויף זייערע ערטער אין קלאַס, אָדער אַרום אַ טיש. דער ערשטער שפּילער פון דער ערשטער ריי פאַנגט אָן אַזוי: „אונזער קאַץ איז אַן אַלטע", און ווי ער ענדיקט, מוז דער צווייטער אין דער ריי פאָרזעצן: „אונזער קאַץ איז אַן איידעלע", און אַזוי ווייטער, ביז יעדער פון די שפּילער האָט צוגעגעבן אַן אייגנשאַפטוואָרט צו דער פראַזע „אונזער קאַץ". די צוגעזעצ־טע אייגנשאַפטווערטער דאַרפן זיך אָבער אָנפאַנגען מיט אַן א'; און ווען איינער פון די שפּילער גיט צו אַ וואָרט מיט אַ ב' בשעת ס'זיינען נאָך פאַראַן ווערטער מיט אַן א', פאַלט ער אַרויס פון שפּיל. אויב ער וויל ווייטער שפּילן, מוז ער זיך אויסקויפן מיט אַ משכון. דער וואָס פאַרלירט מער פון דריי מאָל, פאַלט אינגאַנצן אַרויס פון שפּיל.

ס'פאַרשטייט זיך אַז ווען ס'זיינען מער ניטאָ קיין ווערטער מיט אַן א', גיט מען אָן יענע, וואָס הייבן זיך אָן מיט אַ ב' ווי: "אונזער קאַץ איז אַ בייזע" „אַ בייסערקע" א. אז. וו. ביז מ'איז דורכגעגאַנגען דעם גאַנצן א"ב אַ חוץ יענע אותיות, וועלכע געפינען זיך ניט ביים אָנפאַנג וואָרט אין אייגנשאַפטווערטער, אָדער ווערן זעלטן באַנוצט (כ ס, ת).

כדי צו באַשטימען צי ס'זיינען נאָך פאַראַן ווערטער מיט געוויסע אותיות קען מען אויסקלייבן די בעסטע קענער פון אידיש אין אַ קאָמיסיע, אָדער עס איבערלאָזן צום לערער.

איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אָדער זעצן זיך אין א קרייז, דער ערשטער אין קרייז פאַנגט אָן אזוי: „איך בין געפאָרן קיין — (דאָ ווערט אָנגעגעבן אַ נאָמען פון א שטאָט אָדער לאַנד) מיט א —״ (דאָ ווערט אָנגעגעבן א נאָמען פון א זאַך, וואָס ווערט מיטגענומען אויף אַ רייזע). דער שכן אין קרייז דאַרף איבער־חזר׳ן די ווערטער פון ערשטן, און צוגעבן דעם נאָמען פון א נייעם געגנשטאַנד. דער דריטער — דאָס זעלבע, און דאַרף אויך צוגעבן א נייע זאַך. אזוי ביז׳ן לעצטן פון קרייז, וואָס פאַרענדיקט דעם קאָן.

למשל, 1טער: „איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד מיט א פעלץ״; 2טער: „איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד מיט א פעלץ און מיט קאַלאָשן״; 3טער: „איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד מיט א פעלץ, מיט קאַלאָשן און מיט א שירעם״; א. אז. וו.

דאָרט וואו ס׳איז מעגלאַך, דאַרף מען זען, אז איין וואָרט זאָל האָבן א שטיקל שייכות צום אַנדערן. א שפּילער וואָס מאַכט א טעות אין איבער׳חזר׳ן דאָס שוין־געזאָגטע, פאַלט ארויס פון שפּיל. יעדער שפּילער דאַרף געדענקען זיין צוגאָב, כדי אויסצומיידן סכסוכים.

דער קאָן קען אָנהאַלטן אזוי לאַנג, ביז ס׳בלייבט בלויז איינער, וואָס געדענקט די גאַנצע לאַנגע שורה ווערטער. ער איז דער געווינער.

געפין אויס.

איינער פון די שפּילער, דער טרעפער, פאַרלאָזט דאָס צימער. די איבעריקע שפּילער נעמען זיך אין זין אריין דעם נאָמען פון א געוויסן מענטשן, און דער טרעפער דאַרף דורך א ריי פראַגעס וואָס ער שטעלט די שפּילער, אויסגעפינען, ווער דאָס איז.

איידער דער טרעפער פאַרלאָזט דאָס צימער, מוז מען אים אָבער זאָגן, וואָס מען וועט זיך נעמען אין זין אריין: לעבעדיקע

זאַכן (מענשן, חיות, פייגל, א. אז. וו), אָדער טויטע זאַכן (הייזער, שטיינער, א. אז. וו.).

לאָמיר זאָגן, אַז די שפּילער נעמען זיך אין זין אריין „שלום־עליכם". ווען דער טרעפער קומט צוריק, שטעלט ער פאָלגנדע פראַגעס אויף וועלכע די שפּילער דאַרפן ענטפערן בלויז מיט א „ניין" אָדער מיט א „יאָ" יעדע פראַגע מוז געשטעלט ווערן צו א באַזונדערן שפּילער.

טרעפער: איז עס א מאַן?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: לעבעדיק?
שפּילער: ניין.
טרעפער: געשטאָרבן דאָס יאָר?
שפּילער: ניין.
טרעפער: אין אמעריקע?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: אין ניו יאָרק?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: איז ער געווען אַן אַקטיאָר?
שפּילער: ניין.
טרעפער: א דאָקטאָר?
שפּילער: ניין.
טרעפער: א שרייבער?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: א באַוואוסטער שרייבער?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: האָבן מיר אַלע אים געלייענט?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: האָט ער געשריבן קאָמישע מעשות?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: שלום־עליכם?

שפּילער: יאָ.

דער וואָס קען ניט אויסגעפינען, דאַרף געבן אַ משכון. כדי יעדער איינציקער זאָל ווערן אַ טרעפער, איז גלייכער צו שפּילן מיט אַ קליינער צאָל שפּילער. די וואָס ענטפערן אַנדערש ווי „יאָ" אָדער „ניין" קענען ניט ווערן קיין טרעפערס.

נאָר דעמאָלט ווען די פראַגעס ווערן געשטעלט אין אַ געוויסן סדר און נאָר דאַן ווען מ'האָט גוט אין זין די ענטפערס, קען מען אויסגעפינען די פּערזאָן. פראַגעס גלאַט אין דער וועלט אַריין, וועלן גיכער צעטומלען.

די פראַגעס דאַרפן געשטעלט ווערן לויט פאָלגנדיקן סדר:

1. צי אַ מאַן אָדער אַ פרוי.
2. צי די פּערזאָן לעבט אָדער ניט.
3. דאָס יאָר פון טויט.
4. דאָס לאַנד פון געבורט אָדער טויט.
5. די שטאָט פון געבורט אָדער טויט.
6. די פּראָפעסיע.
7. צי שטאַרק באַוואוסט אָדער ניט.
8. איז דאָס ————— ?

מ'גיט דעם טרעפער די ערלויבניש אָנצורופן דריי נעמען. אויב קיין איינער פון זיי איז ניט ריכטיק, האָט ער פאַרלאָרן און מוז געבן אַ משכון.

ביאָגראַפיעס

יעדער שפּילער באַקומט אַ לאַנג שטיקל פּאַפּיר מיט אַ בלייפעדער. די אויפגאַב פון די שפּילער איז צו ענטפערן שריפטלאַך אויף יעדער פראַגע פון פירער, איינפאַלדען דעם ענטפער און איבערגעבן דאָס שטיקל פּאַפּיר צום שכן. דאָס טוט מען נאָך יעדער פראַגע. אויף אַזאַ אופן וועט אויסקומען אַז דאָס שטיקל פּאַפּיר פון שפּילער נומער איינס, וועט צום סוף שפּיל זיך געפינען ביים לעצטן שפּילער.

די פראַגעס דאַרפן געשטעלט ווערן אין פאָלגנדיקער אָרדענונג:

1. ווי הייסטו?
2. א אינגל, אָדער א מיידל?
3. ווען ביסטו געבאָרן געוואָרן?
4. ווי אַלט ביסטו איצטער?
5. באַשרייב דיין אויסזען (אין איין זאַץ).
6. וואָס פאַר א מעלות פאַרמאָגסטו?
7. וואָס פאַר א חסרונות?
8. צו וואָס שטרעבסטו?
9. וואָס קען מען זיך פון דיר אָפּלערנען?

יעדער שפּילער דאַרף אויף דער ערשטער פראַגע ענטפערן מיט זיין ריכטיקן נאָמען, און אויף די איבעריקע פראַגעס ענטפערן אזוי, אז די באַשרייבונג זאָל זיך איגנאַנצן צופּאַסן צו אים, אָדער צו איר, כאָטש די ענטפערס וועלען זיך געפינען אויף פאַרשידענע פּאַפּירן, וואָס פאַראורזאַכט אזוי פיל שפּאַס.

נאָכדעם ווי מ'האָט געענטפערט אויף אַלע פראַגעס, נעמט דער פירער צוזאַמען אַלע פּאַפּירן. איינער פון די שפּילער שטעלט איצטער נאָכאַמאָל די פראַגעס און דער פירער לייענט פאַר די ענטפערס פון די פּאַפּירן.

ווען די שפּילער קענען זיך איינער דעם צווייטן זייער גוט, קען מען זיי ערלויבן אויפצושרייבן א צווייטנס נאָמען, און בכלל צופּאַסן די ענטפערס צו וועמען זיי ווילן.

אותיות.

די שפּילער קלייבן זיך אויס אַן אות פון א"ב, לאָמיר זאָגן אַן „א". יעדער שפּילער באַקומט א שטיקל פּאַפּיר און שרייבט אויף די נעמען פון אזוי פיל שרייבער, וואָס הייבן זיך אָן מיט אַן „א" ווי ער קען געדענקען. צ. ב.: אַנסקי, אַש, אבראַמאָוויטש א. אז. וו.

ווען אַלע האָבן געענדיקט, לייענט איינער פון די שפּילער פאַר זיינע נעמען. ווען ער רופט אויס א נאָמען, דאַרף יעדער שפּילער אוועקשטעלן א שטערנדל ביי דער זייט פון דעם נאָמען אויף זיין פּאַפּיר. די וואָס האָבן ניט פאַרשריבן א געוויסן נאָמען, ווערט אויף זייער רעכענונג פאַרשריבן א פאַרלוסט. די וואָס האָבען ניט קיין שום פאַרלוסטן, זיינען די געווינער פון קאָן.

נאָכ'ן „א" קען מען נעמען א צווייט אות. אָבער דאָ קען מען בייטן די נעמען: אַנשטאָט שרייבער, קען מען נעמען: נע-מען פון שטעט, חיות, פייגל, פיש, ביכער, א. אז. וו.

ווערטער.

אין דער שפּיל דאַרפן אנטייל נעמען ניט מער ווי פינף קינ-דער. די שפּילער שטעלן זיך אוועק ביים שרייב-ברעט און דער ער-שטער שרייבט אויף אן אות אויפ'ן ברעט, לאָמיר זאָגן, א „ל". דער צווייטער שפּילער דאַרף איצטער צושטעלן אזא'ן אות פון וועלכן ס'זאָל זיך אָנהייבן בילדן א גאַנץ וואָרט. אזוי שטעלט יעדער איינער צו אן אות און טאָמער צווייפלט ווער פון די שפּי-לער צי פון א געווים אות, וואָס איז צוגעשטעלט געוואָרן, קען זיך אויסבילדן א וואָרט, מוז דער שרייבער איבערגעבן דעם פירער דאָס וואָרט, וואָס ער האָט אין זין געהאַט.

פאַרלאָרן די שפּיל האָט יענער, מיט וועמעס אות ס'האָט זיך פאַרענדיקט א גאַנץ וואָרט, אדער אזא טייל פון א וואָרט, וואָס האָט א באַזונדערע באַטייטונג אין אידיש. לאָמיר זאָגן, אז דער צווייטער האָט צוגעשטעלט א „י" און דער דריטער א „כ" — דער פערטער מוז שוין איצט צושטעלן א „ט", כאָטש ער האָט אפשר אין זין געהאַט אן אנדער וואָרט. יעדע שפּילער דאַרף זיך דעריבער היטן מיט די אותיות, וואָס ער שטעלט צו און פּרובירן אויסציִען דאָס וואָרט אזוי לאַנג אז ס'זאָל זיך ביי אים ניט ענדיקן.

מ'דאַרף אין פאָרויס באַשטימען ווער עס שרייבט צוערשט,

ווער דער צווייטער, א. אז. וו. אויב ס'בלייבן בלויז צוויי שפּילער, שפּילן זיי אזוי לאַנג ביז איינער פאַלט ארויס.

זאַצן

די קינדער זיצן אין די ציילן (ס'מוז זיין די זעלבע צאָל קינדער אין יעדער צייל). דער לעצטער פון יעדן צייל האָט א שטיקל קרייט; אויפ'ן באַפעל פון דעם לערער, אָדער פירער פון קלאַס, געהט ער צו צום שול-ברעט, און שרייבט אויף אזא וואָרט, וואָס קאָן אָנפאַנגען א זאַץ, און זעצט זיך אויף זיין אָרט. דער שכן זיינער, נעמט איבער דאָס שטיקל קרייט, גייט צום ברעט און שרייבט צו נאָך א וואָרט, וואָס זאָל זיך צופּאַסן צום ערשטן. דאַן גיט ער איבער דאָס קרייט צום צווייטן, אז אז. וו. ביז יעדער פון דער צייל האָט אויפגעשריבן א וואָרט. דער לעצטער דאַרף צו־שטעלן אזא וואָרט, וואָס זאָל פאַרענדיקן דעם זאַץ. ער דאַרף אויך צושטעלן די פּונקטאַציעס, און בכלל זען, אז ס'זאָלן ניט זיין קיין גרייזן. די אַרבעט ווערט דורכגעפירט פון אלע ציילן אין דער זעלבער צייט. די צייל וואָס ווערט פריער פאַרטיק, און האָט אויפגעשריבן א זאַץ אָן גרייזן, אָדער מיט דער קלענסטער צאָל גרייזן, געווינט דעם קאָן.

די שפּילער פון יעדן צייל דאַרפן אין זין האָבן זייער צאָל, כדי ניט אָנצופאַנגען א צו גרויסן זאַץ.

וואו ס'זיינען פאַראַן צו ווייניק שפּילער אין איין צייל, קענען צוויי ציילן פאָרמירן איין גרופּע.

אָנשטאָט א זאַץ, קען דער ווערט באַשטיין אין אויפשרייבן אויסגעלערנטע לידלאַך, אָדער א צאָל ווערטער דיקטירט פון דעם לערער.

די צייל וואָס קען דעם זאַץ ניט פאַרענדיקן, גיט א משכון, און ווערט באַשטראָפט.

זיכרון.

די קינדער געפינען זיך אויף זייערע ערטער. ביים לערער אויפ׳ן טישל געפינען זיך א צאָל זאכן, ווי: א שליסעלע, מעסערל, קרייט, מעקער, פּילקע, בלייפעדער, פען, טינטער, פינגערל, נאָגל, אָדער אנדערע זאכן, וואָס מ׳קען האַלטן אויף א טיש. לויט׳ן באַפעל פון לערער, קומען די קינדער צו צום טישל און באַטראַכטן די זאכן. דערביי טאָר מען ניט מאכן קיין נאָטיצן. די ערלויבטע צייט איז ניט מער ווי א האלבע מינוט. ווען אלע האָבען די זאכן געזען, פאַרדעקט מען זיי, און יעדעס קינד נעמט ארונטערשרייבן אויף זיין פּאַפּיר די נעמען פון אזוי פיל זאכן, וויפיל עס געדענקט. דער וואָס האָט פאַרשריבן די גרעסטע צאָל נעמען, איז דער געווינער. אויב עטלאַכע האָבן פאַרשריבן ריכטיק, איז יענער דער געווינער, וואָס האָט דער ערשטער געענדיקט.

סינאָנימען.

דער לערער שרייבט אויף אויפ׳ן ברעט א צאָל ווערטער, וואָס האָבן זייערע סינאָנימען אין אידיש. די ווערטער זיינען נומערירט. יעדעס קינד האָט ביי זיך פּאַפּיר און א בלייפעדער, און לויט׳ן באַפעל פון לערער, שרייבן זיי אויף די סינאָנימען מיט די זעלבע נומערן. אויפ׳ן טאָפל זיינען אָנגעשריבן: 1) קראַפט; 2) דירה; 3) פּרעזענט. דאַרפען די ענטפערס זיין: 1) כוח; 2) וואוינונג; 3) מתנה. די צייט מוז זיין באַגרענעצט, פינף מינוט אויף יעדע צען ווערטער איז דורכשניטלאַך גענוג. דער וואָס ברענגט פריער צו דאָס פּאַפּיר, און אלע ווערטער זיינען ריכטיק, איז דער געווינער פון שפּיל.

מ׳קען גלייך נאָכדעם אויסמעקן די ווערטער פונ׳ם ברעט, און זען ווער ס׳וועט ריכטיק צושטעלן די זעלבע ווערטער צו די אָנגעגעבענע סינאָנימען אויפ׳ן פּאַפּיר.

גראַמען.

יעדער שפּילער באַקומט אַ שטיקל פּאַפּיר, און אַ בליי־פעדער. ער דאַרף אויפשרייבן אַזעלכע צוויי ווערטער, וואָס זאָלן זיך גראַמען. די פּאַפּירן ווערן צוזאַמענגענומען, און איינציקווייז פאַרגעלעזן פאַר'ן קלאַס. יעדער איינער מוז דערנאָך אָנשרייבן אַ צוויי־שורה'דיקן פערז, וואָס זאָל זיך ענדיקן מיט די אָנגעגעבענע ווערטער.

אין אַ געוויסער שפּיל זיינען די ווערטער געווען „שרייבן" און בלייבן", און דער פערז איז אַרויסגעקומען:

איך וויל די לעקציע ניט שרייבן,
און נאָכ'ן לערנען ניט בלייבן.

דער וואָס קען ניט אָנשרייבן קיין ריכטיקע גראַמען, אָדער פאַרפּאַסט ניט דעם געפאָדערטן פערז, מוז געבן אַ משכון.

די שפּיל האַלט אָן אַזוי לאַנג, ביז ס'זיינען אָנגעשריבן געוואָרן פערזן צו אַלע גראַמען. אַמאָל טרעפט, אַז יעדער שפּילער כמעט שרייבט אָן אַ פערז, וואָס קיין אַנדערער האָט נישט אָנגעשריבן.

איך האָב אַ קאָרב.

די שפּילער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז, און דער ערשטער פאַנגט אָן מיט דעם זאַץ: „איך האָב אַ קאָרב" (אָדער אַ נאָמען פון אַן אַנדער כלי). פרעגט דער צווייטער: „וואָס איז אינעווייניק?" דער ערשטער: „אַרבעס" (אָדער אַן אַנדער וואָרט וואָס הייבט זיך אָן מיט אַן א'). זאָגט דער צווייטער: „איך האָב אַ קאָרב". פרעגט דער דריטער: וואָס איז אינעווייניק?" דער צווייטער ענטפערט מיט אַ וואָרט וואָס הייבט זיך אָן אויף אַ ב' (בעבלאַך, למשל).

די שפּיל האַלט אָן אַזוי לאַנג, ביז מ'איז דורכגעגאַנגען אַלע אותיות פון א"ב. (אין דעם פאַל קענען באַנוצט ווערן אַלע אותיות).

אויב יעדער איינער האָט געהאַט אַ געלעגנהייט צו פרעגן און דער א"ב איז ניט איינגאַנצן אויסגענוצט געוואָרן, קען מען אָנהייבן נאָכאַמאָל. כדי די שפּיל זאָל נישט ווערן מאָנאָטאָן דאַרף מען זען, אַז אַלצדינג זאָל צוגיין שנעל. דער וואָס גיט נישט קיין ענטפער, פאַלט אַרויס פון שפּיל.

חיות.

יעדער שפּילער קריגט צוויי שטיקלאַך פּאַפּיר מיט אַ בלייפעדער. איין שטיקל פּאַפּיר איז איינגאַנצן ליידיק; אויף דעם צווייטן איז אָנגעשריבן דער נאָמען פון אַ געוויסער חיה. קיינער טאָר ניט וויסן, וואָס ס'איז אָנגעשריבן אויף דעם שכנ'ס פּאַפּיר, און כדי דאָס צו פאַרהיטן, קען מען האַלטן די פּאַפּירן אַזוי אַז דער נאָמען זאָל אויסקומען אונטן.

יעדער שפּילער שטעלט זיך דאַן פאַרנט פון קלאַס, און מאַכט נאָך די קולות פון דער חיה, וועמעס נאָמען געפינט זיך אויף זיין פּאַפּיר. די איבעריקע שפּילער, דאַרפן דאַן אַרונטערשרייבן אויף זייערע ליידיקע פּאַפּירן דעם נאָמען פון דער חיה, וועמעס קולות ווערן אימיטירט. אויב דאָס איז די ערשטע חיה, דאַרפן זיי אָנצייכענען נומער איינס, די צווייטע — נומער צוויי א. אז. וו.

ווען אַלע האָבן נאָכגעמאַכט די קולות פון די חיות, לעזט דער לערער פאַר די נעמען פון די חיות, לויט נומערן. למשל: נומער איינס — קאַץ, א. אַז. וו. דער וואָס האָט צום בעסטן פאַרשריבן, געווינט די שפּיל.

אַ וועט אין אויסלייגן.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס. יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס אַן אָנפירער. אָנפירער נומער איינס רופט אויס אַ וואָרט, און אָנפירער נומער צוויי, חזר'ט עס איבער פאַר זיין גרופּע, און הייסט איינעם פון זיינע מיטגלידער אויסלייגן דאָס וואָרט. אויב ער לייגט עס אויס ריכטיק האָט דער

אָנפירער פון זיין גרופּע א רעכט אַרויסצופאָדערן איינעם פון דער ערשטער גרופּע אויסצולייגן אן אַנדער וואָרט. אויב אָבער דער אויסלייגער מאַכט א גרייז, הייסט עס, אז זיין גרופּע האָט פאַר־לאָרן דאָס רעכט אַרויסצופאָדערן די ערשטע גרופּע, און גיט נאָך דערצו איבער איינעם פון אירע מיטגלידער צו דער ערשטער גרופּע. דער אָנפירער פון דער ערשטער גרופּע, רופט איצטער אויס נאָך א וואָרט, און עס חזר'ט זיך איבער דאָס זעלבע, ווי אין ערשטען קאָן. די גרופּע וואָס האָט צום סוף פון א געוויסער צייט מער מיטגלידער געווינט די שפּיל.

מיטגלידער פון יעדער גרופּע, מעגן שטילערהייט איבער־געבן נייע „שווערע" ווערטער צו זייערע פירער.

עצות.

יעדער שפּילער באַקומט א שטיקל פּאַפּיר און א בלייפעדער. אויף איין זייט פּאַפּיר שרייבט ער אָן דעם נאָמען פון א צווייטן שפּילער, וועמען ער וויל אַן עצה געבן. אויף דער צווייטער זייט שרייבט ער אויף די עצה. ווען אלע האָבן אויפשריבן זייערע עצות, נעמט מען זיי צוזאַמען, און מ'טיילט זיי פאַנאַנדער צו די, צו וועמען די עצות זיינען אדרעסירט. יעדער איינער דאַרף הויך פאָרלעזן די עצה, וואָס מ'האָט אים געגעבן; אָבער איידער ער לעזט, און איידער ער ווייס וואָס דאָרט איז געשריבן, דאַרף ער לאָזן וויסן צי זי איז א גוטע עצה אָדער ניט; צי זי איז נייטיק, אָדער ניט, צי זי געפעלט אים, אָדער ניט.

קיינער דאַרף ניט אונטערשרייבן זיין נאָמען אונטער דער עצה וואָס ער גיט א צווייטן.

טיש און שטול.

דער זין פון דער דאָזיקער שפּיל איז: יעדער שפּילער דאַרף אָנרופן א וואָרט פון וועלכן ס'איז שפּראַך־טייל, וואָס זאָל זיך אָנפאַנגען מיט דעם זעלבן אות, ווי ס'האָט זיך געענדיקט דאָס וואָרט פון דעם פריערדיקן שפּילער. ווען דער ערשטער זאָגט,

למשל: „טיש" — מוז דער צווייטער זאָגן א וואָרט, וואָס פאַנגט זיך אָן מיט א ש' — „שטול", אָדער „שיף", א. אַז. וו.

די שפּיל איז פאָנעטיש, און פאָלגלאָך דאַרף מען זיך ניט רעכענען מיט שטומע אותיות פון אָנפאַנג וואָרט. ווען איינער זאָגט למשל „פריי" — קען דער שכן אָנגעבן א וואָרט, וואָס הייבט זיך אָן מיט'ן קלאַנג יי, הגם אין אידיש וועט דאָ קומען א שטומער א', ווי: אייך, אייזן, א. אַז. וו. מען מאכט אויך ניט קיין אונטערשיד צווישן ח—כ ק—ב, א. אַז. וו.

אויב איינער פון די שפּילער קען מער נישט געפינען קיין ווערטער, פאַלט ער ארויס פון שפּיל, און די איבעריקע פירן די שפּיל ווייטער אָן, אויב מ'איז זיכער אז די געפאָדערטע ווערטער זיינען נאָך דאָ.

מ'דאַרף פריער באַשטימען צי מ'שפּילט אין איינזילביקע ווערטער, אָדער אין מערזילביקע, אָדער געמישט.

צייטווערטער.

די שפּילער טיילן זיך אויף צוויי גרופּעס, איין גרופּע בלייבט אין קלאַס, און די צווייטע גייט ארויס אין א דערבייאיקן צימער. די גרופּע, וואָס איז אין קלאַס, נעמט זיך אין זין ארויין א צייטוואָרט וועמעס באַדייטונג קען אויסגעדריקט ווערן דורך מימיק. ווען פּאַרטיק, לאָזט מען וויסן דער גרופּע פון דרויסן, און זי מאַרשירט אריין אין קלאַס מיט איר פירער. דער פירער פרעגט: „וואָס איז דאָס וואָרט?" און די גרופּע פון קלאַס ענטפערט מיט אמאָל: „עס גראַמט זיך מיט—" דאָ ווערט אָנגערופן אזא וואָרט, וואָס גראַמט זיך מיט דעם צייטוואָרט, וואָס זיי האָבן זיך גענומען אין זין אריין. אויב, למשל, דאָס איז געווען „שרייבן", קען מען ענטפערן: "עס גראַמט זיך מיט בלייבן" אָדער "רייבן" א. אַז. וו. אזוי שנעל ווי דער ענטפער ווערט געגעבן, מאַרשירט די צווייטע גרופּע צוריק ארויס, און טראַכט נאָך איבער דעם וואָרט. ווען זיי אייניקן זיך אויף אַן ענטפער קומען זיי צוריק אין קלאַס,

און דריקן אויס דעם מיין פון צייטוואָרט דורך א באַוועגונג אָן וועלכן ס'איז געשפּרעך. אויב די גרופּע האָט געטראָפן, שאָקלען די שפּילער פון דער ערשטער גרופּע מיט'ן קאָפּ אויף „יא", אויב ניט — אויף „ניין". אז די גרופּע טרעפט צו, בייטן זיך די גרופּעס מיט די ערטער: די וואָס איז געווען אין דרויסן בלייבט אין קלאַס און די וואָס איז געווען אין קלאַס, גייט ארויס. אויב זי טרעפט נישט, גייט זי ווידער ארויס און פּרובירט נאָכאמאָל טרעפן. ווען זי טרעפט נישט צום דריטן מאָל (א זאך וואָס פּאַסירט זייער זעלטן) ווערט דער געווינס צוגעשריבן דער גרופּע אין קלאַס.

פּסיכאָלאָגיע.

יעדער שפּילער באַקומט א שטיקל פּאַפּיר און א בלייפעדער. דער פירער רופט אויס א געוויס וואָרט, וואָס אַלע שרייבן אויף אויף די פּאַפּירן מיט א נומער 1 ביי דער זייט. נאָכדעם דאַרף יעדער שפּילער פאַר זיך צושרייבן נאָך 19 ווערטער צו דעם ערשטן, און זיי אויך נומערירן. אָבער צושרייבן דאַרף מען ניט גלאַט ווערטער, נאָר אזעלכע וואָס ווערן ארויסגערופן פונ'ם ערשטן וואָרט. ד. ה. דאָס צווייטע וואָרט דאַרף האָבן א שטיקל שייכות צום ערשטן, דאָס דריטע — צום צווייטן, דאָס פערטע — צום דריטן, א. אז. וו. געוואונען האָט יענער שפּילער וועמעס ווער־טער זיינען פאַרבונדן צווישן זיך סיי ווען מ'לייענט פון אויבן (פון ערשטן וואָרט) אראָפּ, אָדער פון אונטן (פון לעצטן וואָרט) ארויף.

מיט ערפאַרענע שפּילער קען מען דאָס נאָך אביסל שווערער מאַכן: אָנשטאָט געבן בלויז דאָס ערשטע וואָרט, זאָל דער פירער געבן אי דאָס ערשטע, אי דאָס לעצטע וואָרט, און די איבעריקע 18 זאָל דער שפּילער צופּאַסן אזוי, אז די ווערטער זאָלן זיין צווישן זיך פאַרבונדן, ווי אויבן דערמאָנט. אין ביידע פאַלן, מוז די צייט באַגרענעצט ווערן.

אין איין אידישער שול, האָט מען גענומען דאָס וואָרט "אויטאָמאָביל". אָט זיינען דריי פֿאַרשידענע ווערטער־ליסטן פֿון דריי שפּילער:

1. אויטאָמאָביל
2. גענזאָלין
3. ריח
4. נאָז
5. דאָקטאָר
6. קינד
7. קראַנקהייט
8. „קאָנטרי"
9. ביימער
10. פֿייגל
11. גענזאַנג
12. מר. פֿאַזנער*)
13. קאָנצערט
14. חנוכה
15. לאַטקעס
16. מעל
17. אייער
18. הינער
19. עסן
20. געזונט

1. אויטאָמאָביל
2. געלט
3. ארבעט
4. פֿוילקייט
5. מוראשקעס
6. בינען
7. בלומען
8. פֿעלד
9. גראָז
10. בהמות
11. מילך
12. פּוטער
13. קעז
14. בלינצעס
15. שבועות
16. גרינס אויף שבועות**)
17. פֿויער
18. פֿאַרמער
19. „קאָנטרי"
20. זומער

1. אויטאָמאָביל
2. ראָד
3. אייזן
4. מינען
5. ארבעט
6. שאַפּ
7. באַלעבאָס
8. קינדער
9. שול
10. לערער
11. בוך
12. פּאַפּיר
13. דרוק
14. טינט
15. וואַסער
16. שיף
17. קאַפּיטאַן
18. לוזיטאַניא
19. מלחמה
20. דייטשלאַנד

---

*) גענזאַנג־לערער פֿון שול.

**) שלום־עליכמס אַ מעשה.

קאָלירן.

אַלע שפּילער א חוץ זעקס, זיצן ביי טישן. די זעקס געפינען זיך פאַרנט פון די איבעריקע שפּילער. דער פירער גיט יעדן איי־נעם פון די זעקס א קאָליר: איינעם — ווייס, א צווייטן — שוואַרץ, א דריטן — געל, א פערטן — רויט, א פינפטן — גרין און אַ זעקסטן — בלוי. ווען יעדער פון די זעקס האָט שוין זיין קאָליר, באַפעלט דער פירער, אַז די שפּילער ביי די טישן זאָלן פאַרמאַכן די אויגן און ארונטערבייגן זייערע קעפּ צו די טישן. אין דער צייט, בייטן זיך די זעקס קאָלירן מיט זייערע ערטער, אָדער זיי צושטעלן זיך אין פאַרשידענע טיילן פון צימער. ווען דאָס איז אפּגעטאָן געוואָרן, רופט דער פירער אויס „שוין!" און די שפּילער מעגן עפענען זייערע אויגן און יעדער איינער פּרובירט טרעפן, וואָס פאַר א קאָליר יעדער פון די זעקס טראָגט. דער וואָס טרעפט ניט, גיט אַ משכון, אָדער פאַלט ארויס פון שפּיל.

אַנשטאָט קאָלירן, קען מען געבן נעמען פון העלדן פון דער געשיכטע, נעמען פון שרייבער, פון שטעט, פון געלעזענע מעשות, א. אז. וו.

פראַגעס און ענטפערס.

יעדער שפּילער באַקומט א בלייפעדער און צוויי שטיקלאַך פּאַפּיר. אויף איין שטיקל פּאַפּיר, שרייבט יעדער איינער אויף א פראַגע, און דערנאָך ווערן אַלע צוזאַמענגענומען און אריינגע־לייגט אין א הוט, אָדער אין א קערבל. דאַן ווערן אויף די צווייטע שטיקלאַך פּאַפּיר אויפגעשריבן די ענטפערס, און אויך אַוועק־געלייגט אין א באַזונדערן הוט. נאָך דער ריי נאָך, נעמט יעדער שפּילער ארויס איין פראַגע און איין ענטפער און לעזט זיי פאַר פאַר'ן עולם.

אַזוי ווי ס'מאַכט זיך זעלטן, אַז די ענטפערס זאָלן זיך צוזאַמענטרעפן מיט די ריכטיקע פראַגעס, פאַרשאַפט די שפּיל א סך געלעכטער.

רעטעניש ן.

שרייבט אויף אויף עטלאַכע קאַרטלאַך געוויסע רעטענישן, איין רעטעניש אויף יעדן קאַרטל. אויף א צווייט קאַרטל שרייבט אויף די ענטפערס צו די רעטענישן. צעטיילט די קאַרטלאַך מיט די ענטפערס צווישן די שפּילער און די קאַרטלאַך מיט די פראַגעס האַלט ביי זיך.

דער פירער פון שפּיל לייענט פאַר איין פראַגע. דער וואָס האָט דאָס קאַרטל מיט'ן ריכטיקן ענטפער, מוז גלייך אויסרופן: „ביי מיר!" אויב א צווייטער שפּילער רופט פריער אויס „ניט ביי מיר!" — פאַלט דער ערשטער ארויס פון שפּיל. אויב ער רופט אויס אין צייט, נעמט ער צו דאָס קאַרטל מיט דער פראַגע.

דער וואָס האָט די מערסטע קאַרטלאַך צום סוף פון שפּיל, איז דער געווינער.

ביישפּילן פון רעטענישן:

1. וואָס ווערט א שניידער ווען ער פאַלט אריין אין ים?
ענטפער: נאַס.
2. וואו קענען מיר אלעמאָל געפינען גליק?
ענטפער: אין ווערטערבוך.
3. פאַרוואָס קען קיין ליים ניט ווערן קיין שניידער?
ענטפער: ווייל ער פרעסט אליין אויף דאָס פוטער.
4. וועלכן רינג טוט מען קיינמאָל ניט אָן אויפ'ן פינגער?
ענטפער: דעם הערינג.
5. וועלכע קראַנקייט האָט נאָך קיינמאָל ניט געהערשט אויף דער יבשה?
ענטפער: ים־קראַנקייט.
6. ווער קען ענטפערן אויף אלע שפּראַכן?
ענטפער: דאָס ווידער־קול.
7. ווער האָט צו זאָגן איבער זעקס פיס און באַנוצט בלויז פיר?
ענטפער: דער רייטער.

8. וויפיל פּאָמעראַנצן קען מען אויפעסן ניכטערהייט?

ענטפער: איין פּאָמעראַנץ.

9. וואָס קומט קיינמאָל ניט צוריק, ווען זי אנטלויפט?

ענטפער: די צייט.

10. וואָס איז דאָס לענגסטע וואָרט אין דער ענגלישער שפּראַך?

ענטפער: „סמיילס". (ווייל ס'איז פאַראַן א מייל צווישן איין ס' און דעם אַנדערן.)

א רייזע נאָכ'ן א"ב.

ביי דער שפּיל זיצן די קינדער אין א קרייז, און דער ערשטער דאַרף אָנגעבן א זאַץ, אין וועלכן ער דערציילט, אַז ער פאָרט אין א געוויסער שטאָט, אָדער לאַנד. דער נאָמען פון דער שטאָט אָדער פון'ם לאַנד, דאַרף זיך אָנפאַנגען מיט אַן א', און אין משך פון דער שפּיל, מיט די איבעריקע אותיות*) פון א"ב, לויט'ן סדר.

למשל, דער ערשטער זאָגט: „איך וועל פאָרן קיין אַטענס". פרעגט דער צווייטער: „וואָס וועסטו דאָרט טאָן?" ענטפערט דער ערשטער: „איך וועל איינקויפן אַלטע אַנטיקן". די צייט־ווערטער, אייגענשאַפטווערטער און הויפּטווערטער פון דעם ענטפער מוזען זיך אָנפאַנגען מיט דעם אות, אויף וועלכן ס'פאַנגט זיך אָן דער נאָמען פון שטאָט אָדער לאַנד. זאָגט דער צווייטער: „איך וועל פאָרן קיין ברעמען". „וואָס וועסטו דאָרט טאָן?" איך וועל ברענגען ברויט מיט ביינער", און אַזוי ביז'ן סוף פון א"ב.

דער וואָס מאַכט א טעות אין זיין ענטפער, גיט א משכון.

*) לויט קלאַנגען און ניט לויט זייערע נעמען.

שפּריכווערטער.

די שפּילער קלייבן פון זיך אויס א „טרעפער", וואָס ווערט ארויסגעשיקט פון צימער. די וואָס פארבלייבן נעמען זיך אין זיך אריין א באַקאַנט שפּריכוואָרט, און טיילן זיך איין מיט די איינצלנע ווערטער פון דעם שפּריכוואָרט. אויב למשל, דאָס שפּריכוואָרט איז: „אפילו ווען דער ליגנער זאָגט אמאָל אַן אמת, גלייבט מען אים אויך ניט", נעמט איין שפּילער דאָס וואָרט „אפילו", א צווייטער — „ווען", א דריטער — דער „ליגנער", א. אז. וו. דער טרעפער ווערט דאַן אריינגערופן, און דורך פארשידענע פראַגעס וואָס ער שטעלט יעדן שפּילער, דאַרף ער טרעפן דאָס שפּריכוואָרט. אין זיין ענטפער צו א פראַגע, מוז יעדער שפּילער איינשליסן זיין טייל פון דעם שפּריכוואָרט. ער קען איבערפרעגן יעדן איינעם עטלאַכע מאָל, באַנוצנדיק אנדערע פראַגעס. אויב ער טרעפט נישט, וואָס דאָס שפּריכוואָרט איז געווען, גיט ער א משכון. דער טרעפער פאַר דעם צווייטן קאָן, איז דער שפּילער, ביי וועמען דער ערשטער טרעפער האָט אויסגעפונען דעם שליסל צום שפּריכוואָרט.

ס'איז נייטיק צו באַגרענעצן די צייט פאַר יעדן טרעפער.

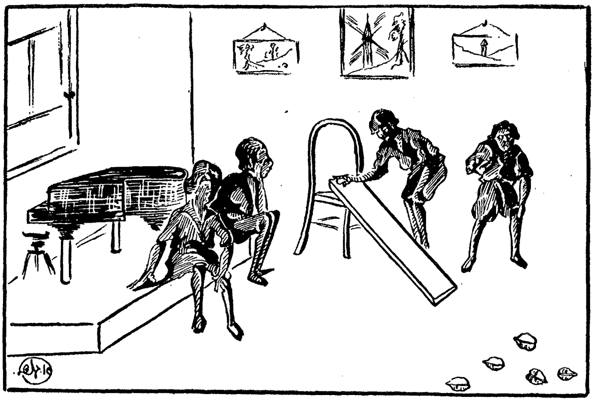
דער טרעפער מעג פאַרשרייבן יענע ווערטער, וואָס ווערן עטלאַכע מאָל איבערגע'חזר'ט אין די ענטפערס פון א שפּילער, און אויף אזא'ן אופן דערקענען דאָס שפּריכוואָרט.

ב

נוס־שפּילן.

1. ברעטלאך.
2. אונטער טעפּלאך.
3. שפּיץ, קאָפּ?
4. אייגלאך.
5. אים צי גראָד?
6. ביקל.
7. שפּאַנען.
8. טעלערל.
9. אריינגעשפּרונגען אין גן־עדן
10. זוכט די ניס.
11. א וועט אין ניס.

ברעטלאך.



מ׳שפּאַרט אָן א ברעטל אָן א בענקל. יעדער שפּילער שטעלט איין א נוס אויף דער ערד, צוויי פוס אוועק פון ברעטל. דערנאָך נעמט יעדער איינער אראפּקייקלען א נוס פון ברעטל און ציל־עוועט אזוי, אז זיין נוס זאָל אָנקלאַפּן אָן א נוס, וואָס ליגט אויף דער ערד. אויב ער טרעפט, נעמט ער צו אלע נים; טאָמער ניט, בלייבט זיין נוס ליגן און א צווייטער „גייט".

דער וואס געווינט איין קאָן, דארף קייקלען זיין נוס דער לעצטער אין צווייטן קאָן. אלע איבעריקע שפּילן לויט א פּאָרוים באשטימטן סדר, ד. ה.: ווער ס׳זאָל קייקלען ערשט, צווייט, א. אז. וו.

אונטער טעפּלאַך.

די שפּילער זעצן זיך ארום א טיש און ביי יעדן געפינט זיך א טעפּעלע, אָדער א טיף שיסעלע. יעדער שפּילער לייגט אונטער צוויי ניס אונטער זיין טעפּל. איצטער ווארפט מען אויס, ווער ס׳זאָל פארלאָזן דאָס צימער. אזוי ווי ס׳איז איצטער געבליבן אן איבעריק טעפּל מיט צוויי ניס, צעטיילט מען די צוויי ניס צווישען צוויי אַנדערע טעפּלאַך, אזוי אז אונטער צוויי געפינען זיך איצטער צו דריי ניס, אונטער איינס — קיין נוס, און אונטער די איבעריקע — צו צוויי ניס.

דאָס ליידיקע טעפּל שטעלט מען אוועק צווישן די אנדערע, אזוי אז מ׳זאָל עס ניט דערקענען.

מ׳רופט אריין דעם שפּילער און ער ציילט אויס די טעפּלאַך:

איינדל, ביינדל,
שטופּע ציינדל,
ראַש, קאַש, קיסעלאַך;
פּאַניע, פּאַניע ברעקעלאַך;
רבי רבי, הויז —
שיק מיר צוויי ניסעלאַך ארויס.

ער הייבט אויף דאָס טעפּל ביי וועלכן ער האָט ארויסגעזאָגט דאָס וואָרט „ארויס״. אויב ער טרעפט דריי ניס, נעמט ער צו אַלע ניס פון אַלע טעפּלאַך; אויב ער טרעפט צוויי נעמט ער צו בלויז צוויי; אויב ער טרעפט דאָס ליידיקע טעפּל, האָט ער פארלאָרן און א נייער קאָן הייבט זיך אָן.

„שפּיץ, קאָפּ?״

א נוס האָט א שפּיץ און א קאָפּ. דער שפּילער נעמט א נוס אין דער האנט און פארדעקט אויבן מיט׳ן גראָבן פינגער. ער ווענדט זיך צו א צווייטן, און פרעגט: „שפּיץ — קאָפּ?״ אויב יענער טרעפט, נעמט ער צו די נוס; טאָמער ניט, דארף ער באַצאָלען א נוס.

אויב מ'שפּילט מיט וועלשענע ניס, מעג מען באַנוצן די צווייטע האַנט, כדי אײַנגאַנצן צו פאַרשטעלן די נוס אין דער ערשטער.

כדי צו זען צי דער צווייטער האָט געטראָפן אָדער ניט, דאַרף מען בלויז אויפהייבן דעם גראָבן פינגער.

אויב ס'שפּילן מער פון צוויי קינדער, דאַרף מען אין פאָר־אויס באַשטימען ווער ס'גייט ערשט, ווער צווייט, א. אז. וו.

איי גלאַ ד.

יעדער שפּילער שטעלט איין עטלאַכע ניס, וויפיל — ווענדט זיך אָן דער צאָל שפּילער. וואָס מער שפּילער, אַלץ ווייניקער דאַרף מען אײַנשטעלן.

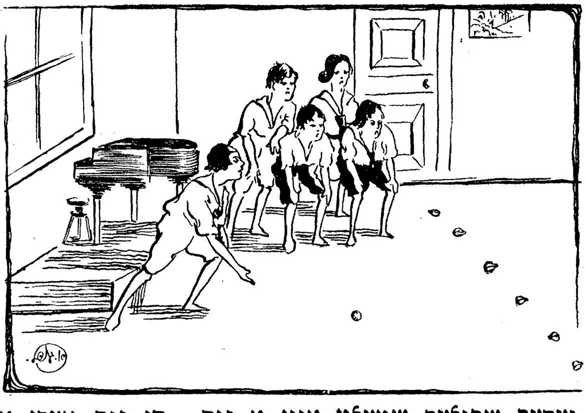
די אײַנגעלייגטע ניס, לייגט מען צוזאַמען אין אַ קופּקעלע אויף דער ערד, אָדער אין אַ טאַס. דער ערשטער „גייער" נעמט זיינס אַ נוס צווישן דעם גראָבן און דעם ווייז־פינגער, האַלט זי גלייך אונטער'ן רעכטן אויג (דאָס לינקע פאַרמאַכט און צילעוועט זיך אויף דעם קופּקעלע ניס. אויב זיין נוס קלאַפּט אָן אָן דעם קופּ־

קעלע, נעמט ער צו אַלע ניס. אויב ניט, ווערט זיין נוס צוגע־שטעלט צום קופּקעלע, און אַ צווייטער גייט.

„אום צי גראָד ?"

אין דער נוס־שפּיל קענען אָנטייל נעמען אַ סך קינדער. איין שפּילער נעמט עטלאַכע ניס אין דער האַנט און פרעגט ביי אַ צווייטן שפּילער (די האַנט פאַרמאַכט) : „אום צי גראָד ?" אויב דער צווייטער זאָגט, למשל : „גראָד" און דער ערשטער האָט אין דער האַנט אַ גראַדע צאָל ניס (2, 4, 6 א. אז. וו.), נעמט זיי דער צווייטער צו. אויב ער זאָגט "אום" און די צאָל ניס איז אַ גראַדע דאַרף דער צווייטער צוצאָלן דעם ערשטן פּונקט אַזויפיל ניס, וויפיל דער ערשטער האָט אין דער האַנט.

ב י ק ל.



יעדער שפּילער שטעלט איין אַ נוס. די ניס ווערן אויס־געשטעלט אין אַ לאַנגער און גלייכער שורה. צווישן איין נוס און דער צווייטער דאַרף בלייבן אַ „טויער" — אַ ליידיק אָרט פון אַ פינף צאָל די ברייט.

דער ערשטער שפּילער קייקלט א „ביקל" (א קיילאכדיק שטיינדל אָדער א „מארבל") אזוי, אז עס זאָל אָנקלאַפּן אָן דער ערשטער נום אין דער שורה. אויב ער טרעפט, נעמט ער צו אלע נים. אויב ער טרעפט ד צווייטע נום, נעמט ער צו די ערשטע צוויי נים; אויב די דריטע נום — די ערשטע דריי נים, א. אז. וו. אויב דאָס „ביקל" לויפט דורך דורכ'ן „טויער", האָט ער פארלאָרן, און ער מוז צושטעלן אַן עקסטרע נום צו דער שורה.

דער וואָס האָט געוואונען איין קאָן בלייבט דער לעצטער „גייער" אין צווייטן קאָן.

שפּאַנען.

איין שפּילער קייקלט א נום איבער'ן דיל. א צווייטער שפּילער פּרובירט צוקייקלען א צווייטע נום אזוי נאָנט צו דער ערשטער נום, אז ווען ער מאכט א „שפּאַן" מיט דעם גראָבן און מיטלסטן פינגער, זאָל ער פארדעקןביידע נים. אויב זיין „שפּאַן" דעקט צו ביידע נים, איז דאָס „קאָפּ" און דאָס מיינט, אז ער האָט געוואונען. אויב זיינע צוויי פינגער קענען נאָר אָנרירן די נים, איז דאָס „שפּיץ" און ער דארף נאָכאמאָל איבער־שפּילן. און ווען ער קען די נים ניט אָנרירן אפילו, איז דאָס „פּוסט" — דאָס הייסט: פארלאָרן. זיין נום בלייבט ליגן און א צווייטער קייקלט א נום.

דער וואָס מאכט א "קאָפּ", נעמט צו אלע נים, וואָס האָבן זיך אָנגעקליבן אויף דער ערד.

טעלערל.

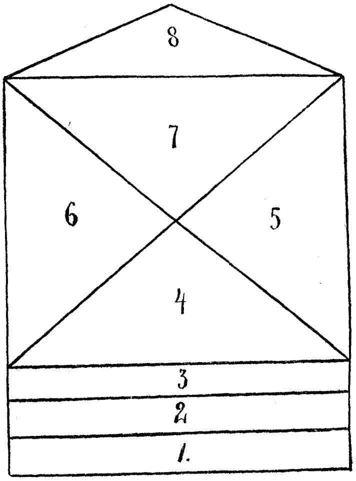
יעדער שפּילער „זאַלצט" איין צוויי נים אין א פלאַך טעלערל. מער פון פינף דארפן ניט שפּילן.

דער ערשטער נעמט א דריטע נום און פּרובירט מיט איר ארויסקלאַפּן צוויי נים פון טעלערל. אויב ער קלאַפּט ארויס צוויי, אָדער אַן אנדער גראַד, נעמט ער צו אלע נים; אויב ער

קלאַפּט אַרויס איין נוס, אָדער אַן אַנדער אום, פאַרלירט ער און זיין דריטע נוס, בלייבט אין טעלערל.

דער געווינער פון איין קאָן, קלאַפּט דער לעצטער אין צווייטן קאָן.

אריינגעשפּרונגען אין גן-עדן.



די דאָזיקע פיגור ווערט אויפגעצייכנט אויפ'ן שפּיל-פּלאַץ. דער ערשטער שפּילער נעמט א נוס און צילעוועט זי אויף נומער איינס. אויב ער טרעפט, טאַנצט ער צו אויף איין פוס, קלאַפּט ארויס די נוס פון אָרט, און טאַנצט צו צו דעם פּלאַץ, וואו זי איז געבליבן ליגן. פון דאַנען צילעוועט ער ווידער, מיט דער האַנט, אויף נומער צוויי, און אזוי ביז ער דערגרייכט דעם לעצטן נומער. אויב ער פאַרלירט, ד. ה.: ווען די נוס פאלט אויסער דער פיגור אָדער אויף א צווייטן נומער, גיט ער די נוס איבער צו א

צווייטן. אויב קיינער האָט ניט דערגרייכט דעם לעצטן נומער אין איין קאָן, גייט עס צוריק צום ערשטן; ער פאַנגט איצטער אָן פון דעם נומער, ביי וועלכן ער איז פריער געבליבן שטיין. דער וואָס דערגרייכט פריער דעם לעצטן נומער, איז דער געווינער, און אויף אים זאָגט מען: „ער איז אריינגעשפּרונגען אין גן־עדן”.

מ'קען מאַכן גרעסערע פיגורן, ביז דער צאָל 12, 15 אָדער מער, לויט דער ערפאַרונג פון די שפּילער.

זוכט די נים.

אַלע שפּילער, א חוץ צוויי אויסגעקליבענע פירער, פאַרלאָזן דאָס צימער. די צוויי פירער באַהאַלטן א געוויסע צאָל נים אין פאַרשידענע ערטער. ווען פאַרטיק, רופט מען אריין אַלע שפּילער וואָס לאָזן זיך זוכן די באַהאַלטענע נים. די צוויי וואָס האָבן געפונען די גרעסטע צאָל נים, ווערן די פירער אין צווייטן קאָן.

אַ וועט אין נים.

מ'לייגט אוים צוויי גלייכע שורות נים (צו צען אין יעדער שורה). ביים סוף פון יעדער שורה געפינט זיך א טעלערל. דער וועט איז צווישען צוויי שפּילער. יעדער איינער שטעלט זיך אוועק ביי דער שורה מיט א מעסער, אָדער א דין, שמאָל ברעטל אין דער האַנט. לויט א צייכן פון פירער, נעמען זיי ביידע אויפ־הייבן די נים און אריינלייגן אין טעלערל. אויפהייבן א נוס מעג מען בלויז מיט דעם מעסער, אָדער ברעטל און מ'טאָר דערביי ניט באַנוצן קיין אַנדער הילף: ניט דעם פוס און ניט די צווייטע האַנט. דער וואָס האָט פריער אריינגעלייגט אַלע נים אין טעלערל, געווינט די שפּיל.

ג

טרעף־שפּילן.

1. וואו איז דאָס פינגערל?
2. טרעף, ווער?
3. קאַלט און וואַרעם.
4. דערקען די קאַץ.
5. אונטער'ן טיש.
6. ווענן וואָס טראַכט איך?
7. טרעף.
8. שטיוול, אַן שיך.
9. לעבעדיק, געוויקס, מינעראַל.

וואו איז דאָס פינגערל ?

די שפּילער שטעלן זיך אוים אין א קרייז. אויף א לאַנג שטריקל, וואס זאָל קענען ארומנעמען דעם גאַנצן קרייז, לאָזט מען ארויף א פינגערל און מען פארבינדט ביידע עקן. יעדער איינער פון די שפּילער נעמט אריין זיין טייל שטריקל אין ביידע פויסטן, מיט די פינגער אראָפּ. איינער פון די שפּילער ווערט אויסגעקליבן צו געפינען דאָס פינגערל, און שטעלט זיך אין מיטן קרייז. אלע שפּילער באוועגן זייערע פארמאכטע פויסטן הין און צוריק, איבערשיקנדיק דאָס פינגערל צו א צווייטן, ווען ס׳קומט אין זייערע הענט. דער טרעפער דארף אָנווייזן אויף איינעם, וואָס זאָל האָבן דאָס פינגערל, און דער לעצטער מוז גלייך אויפהייבן זיינע הענט, צו באווייזן צי עס געפינט זיך אויף זיין טייל שטריקל, אָדער ניט. אויב יאָ, פארנעמט דער טרעפער זיין אָרט, און ער, ווערט טרעפער. אויב ניט, דארף ער ווייטער זוכן.

איידער די שפּיל הייבט זיך אָן, דארף דער „זוכער" פארמאַכן די אויגן, כדי ניט צו זען, ווער ס׳נעמט דאָס פינגערל אין די הענט.

טרעף ווער?

די שפּילער שטייען אין א קרייז, אקסל־צו־אקסל, די הענט פון הינטן, און איינער געפינט זיך אין דערמיט. איינער פון דעם קרייז, האלט פון הינטן א טיכל, אָדער א ווייכן שטעק־שוך, אָדער אן אַנדערע ווייכע זאך, און שיקט דאָס איבער צו זיין שכן, און דער צום צווייטן שכן, א. אז. וו. גאַנץ שנעל. דער וואָס געפינט זיך אין דער מיט דארף טרעפן, ווער ס׳האָט דעם שטעק־

שוך. אויב ער ווייזט אָן אויף איינעם, מוז יענער גלייך אפיר־נעמען זיינע הענט, און ווייזן צי ער האָט דעם שוך, אָדער ניט. אויב ער געפינט דעם שוך אין זיינע הענט, פאַרנעמט דער לעצ־טער זיין אָרט אין קרייז.

די שפילער מעגן אַ קלאַפּ טאָן מיט'ן שוך אויף דער פּלייצע פון דעם, וואָס געפינט זיך אין דער־מיט, און גלייך איבערגעבן דעם שוך צו אַ צווייטן.

קאַלט און וואַרעם.

דער קלאַס קלייבט אויס אַ קינד, וואָס פאַרלאָזט דאָס צימער, און שפּילט די ראָלע פון אַ „זוכער". דאָרט וואו ס'איז נייטיק, זאָל דאָס דער לערער אליין באַשטימען. ווען דער זוכער גייט ארויס פון צימער, באַהאַלטן די קינדער אַ געוויסע זאַך: אַ מעקער, אַ בוך, א. אז. וו. אויף אַזאַ'ן אָרט, וואו ס'איז מעגלאַך צו געפינען: אין אַ שטענדער, אין אַ קעשענע, אונטער אַ שפּיגל, א. אז. וו. ווען דאָס איז פאַרטיק, רופט מען אריין דעם זוכער. ווען ער קומט אריין, הייבן די קינדער אָן פּאַטשן מיט די הענט אין טאַקט (איינס, צוויי; איינס, צוויי;), און לויט דער שטאַרקייט פון דער האַנט־קלאַפּעריי, ווייס דער זוכער וואו זיך צו ווענדן. אויב ער געפינט זיך ווייט פון דער באַהאַלטענער זאַך, קלאַפּט מען זייער שטיל; און וואָס מער ער דערנענטערט זיך, אַלץ העכער און העכער ווערט די קלאַפּעריי. און פאַרקערט, וואָס מער ער דערווייטערט זיך פון דער זאַך, אַלץ שטילער ווערט דאָס קלאַפּן.

אַנשטאָט קלאַפּן מיט די הענט, קאָן מען פּשוט זאָגן: „קאַלט", „קעלטער", „וואַרם", „הייס" און „עס ברענט!" ווען ער געפינט די באַהאַלטענע זאַך.

דערקען די קאַץ.

איינער ווערט ארויסגעשיקט פון צימער, און געפינט זיך לעבן דער טיר, אויף דער צווייטער זייט. די איבעריקע שפּילער שטעלן זיך לעבן דער אנדערער זייט פון דער זעלבער טיר, און איינער מאַכט נאָך דעם „מיאו" פון א קאַץ. דער וואָס שטייט אין דרויסן דאַרף דערקענען וועמעס קול דאָס איז געווען, אויסרופנדיק דעם נאָמען פון דעם נאָכמאַכער. אויב ער האָט געטראָפן, לאָזט מען אים אריין, און דער וואָס האָט נאָכגעמאַכט דעם „מיאו", גייט ארויס; ווען נישט פארבלייבט ער אזוי לאַנג הינטער דער טיר, ביז ער טרעפט.

אונטער'ן טיש.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס. די ערשטע גרופּע זיצט ביי איין זייט טיש און די צווייטע — אקעגן דער ערשטער. יעדער איינער האַלט זיינע הענט אונטער'ן טיש. (אויב ס'איז ניטאָ קיין טיש, קען מען זיצן אויף צוויי רייען בענק-לאַך מיט א טישטוך איבער די הענט). איין גרופּע האַלט אין זייערע הענט א געוויסע מטבע, אָדער אן אנדערע זאַך, וואָס מ'קען באַהאַלטן אין דער האַנט, און ווען די צווייטע גרופּע רופט אויס: „ארויס דערמיט!" מוזן אַלע שפּילער פון דער ערשטער גרופּע ארויפלייגן די הענט אויפ'ן טיש, אָדער אויפ'ן טישטוך. דער ערשטער פון דער צווייטער גרופּע, נעמט דאַמאַלט טרעפן ווער ס'האָט די מטבע. אויב ער טרעפט, נעמט זיין גרופּע איבער די מטבע, און די ערשטע גרופּע דאַרף דערנאָך טרעפן. אויב ניט — בלייבט די מטבע ביי דער ערשטער גרופּע, און אויף איר חשבון ווערט פארשריבן, אז זי האָט געוואונען איין קאָן. ביים אנדערן קאָן ווערט דער צווייטער פון דער גרופּע דער טרעפער. געוואונען די שפּיל האָט יענע גרופּע, וואָס האָט פריער אויסגענומען עטלאַכע קאָנען.

וועגען וואָס טראַכט איך?

מ׳קלייבט אויס א „דענקער", וואָס נעמט זיך אין זין אריין א וואָרט. די שפּילער זיצן אין א קרייז און דער דענקער שטייט אין מיטן. ווען אַלע זיינען אויסגעזעצט, פרעגט ער יעדן באַזונדער: „וועגן וואָס טראַכט איך?" יעדער איינער מוז געבן אַן ענטפער, און דער ענטפער מעג זיין בלויז פון איין וואָרט. ווען אַלע האָבן געגעבן זייערע ענטפערס, זאָגט דער דענקער אויס זיין וואָרט, און גייט צוריק צום ערשטן, וואָס דאַרף צוזאַמענשטעלן א זאַץ אין וועלכן ס׳זאָלן זיך געפינען דעם דענקער׳ס וואָרט און דעם שפּילער׳ס ענטפער. דערנאָך ווענדט ער זיך צום צווייטן, א. אז. וו.

כדי ניט צו פאַרגעסן די ענטפערס, קען מען זיי פאַרשרייבן. דער וואָס האָט געענטפערט צום שנעלסטן דעם זאַץ, ווערט דער „דענקער" אין צווייטן קאָן. די וואָס קענען ניט צונויפשטעלן קיין גוטן זאַץ, גיבן א משכון, אָדער פאַלן אַרויס פון שפּיל. אויב דעם דענקער׳ס וואָרט איז געווען, למשל, „בוך" און איינער האָט געענטפערט „קאַץ", דאַרף דער ענטפער אנטהאַלטן ביידע ווערטער, אין דער פאָרם פון א זאַץ. אויב ער קען דאָס ניט טאָן, זאָל ער זאָגן מיט וואָס א „קאַץ" איז ענלאַך צו א „בוך".

ט ר ע ף.

די קינדער טיילן זיך אין צוויי גלייכע גרופּעס. עמעצער פון איין גרופּע רופט אָן דעם ערשטן אות פון א זאַך, וואָס געפינט זיך אין קלאַס. דער ענטפער, ד. ה., דער גאַנצער נאָמען פון דער זאַך, מוז קומען פון עמעצן פון דער צווייטער גרופּע. אויב דער ענטפער איז ריכטיק מעג די צווייטע גרופּע זיך אויסקלייבן איין שפּילער פון דער ערשטער גרופּע וואָס פאַרבלייבט איר מיטגליד; טאָמער ניט, נעמט די ערשטע גרופּע צו א מיטגליד פון דער צווייטער. פראַגעס שטעלט איינמאָל א מיטגליד פון דער גרופּע, און איינמאָל פון דער צווייטער גרופּע.

יעדע גרופּע האָט איר פּירער, אויב מעגליך, וואָס ווייזט אָן ווער ס'זאָל פרעגן, און ווער ס'זאָל ענטפערן ווען ס'איז נייטיק.

יענע גרופּע, וואָס פאַרמאָגט די גרעסטע צאָל מיטגלידער ביים סוף געווינט די שפּיל.

שטיוול, אָן שיך.

אין דער שפּיל נעמען אַנטייל נאָר אַזעלכע, וואָס ווייסן ניט דעם „סוד". אַלע שפּילער, אַ חוץ דער אויסגעקליבענער פּירער, פאַרלאָזן דאָס צימער, און דער פּירער רופט יעדעס מאָל אַריין צו זיך איינעם מיט וועלכן ער מאַכט דורך די דאָזיקע פּראָצעדור:

ביידע זעצן זיך אַוועק, און דער פּירער זאָגט צו אים: „זאָג: שטיוול, אָן שיך" (אָפּשטעלנדיק זיך אַ רגע נאָכ'ן וואָרט שטיוול). דער צווייטער כאַפּט זיך ניט אין וואָס דאָ גייט, און ער זאָגט נאָך „שטיוול, אָן שיך". בייט דער פּירער זיין טאָן, און זאָגט ווידער: „זאָג, שטיוול, אָן שיך". דער צווייטער שפּילער זאָגט מסתמא נאָך אין זעלביקן טאָן דעם גאַנצן זאַץ, און אַזוי עטלאַכע מאָל, ביז דער פּירער דערקלערט אים, אַז ווען מ'דאַרף זאָגן „שטיוול, אָן שיך", זאָגט מען בלויז „שטיוול".

זיי בלייבן ביידע זיצן, און אַ דריטער ווערט אַריינגערופן און איז דער זעלבער קרבן. די שפּיל האַלט אָן, ביז אַלע דערוויסן זיך דעם סוד.

לעבעדיק, געוויקס, מינעראַל.

די שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס איינער פון די שפּילער דאַרף דורך פאַרשידענע פראַגעס טרעפן, וואָס די איבעריקע שפּילער האָבן זיך גענומען אין זין אַריין. דער טרעפער פאַרלאָזט דאָס צימער, און ווען די איבעריקע האָבן זיך געאייניקט אויף איין וואָרט, קומט ער צוריק אַריין. די ערשטע אויפגאַב זיינע איז: אויסצוגעפינען צו וואָסערן מין די זאַך געהערט; צי דאָס איז אַ לעבעדיקע זאַך,

א געוויקס, אָדער א מינעראַל. דאַן, וויסנדיק, למשל, אַז דאָס איז א לעבעדיקע זאַך, לאָמיר זאָגן, א קאַץ, שטעלט ער אַזעלכע פראַגעס, ווי: „צי האָב איך עס ווען געזען?" „איז עס דאָ אין צימער?" א. אַז. וו. ביז ער קומט צו דעם אמת'ן וואָרט.

ביישפּיל:

— איז עס א געוויקס? — יאָ.

— איז עס דאָ אין צימער? — ניין.

— קענען מיר עס עסן? — יאָ.

— איז עס דין? — ניין.

— איז עס קיילאַכדיק? — יאָ.

— איז עס אַן עפּל? — יאָ.

דער וואָס גיט דעם לעצטן ענטפער, ווערט דער טרעפער אין צווייטן קאָן. די פראַגעס שטעלט ער לויט א סדר, איבערגייענדיק פון איין שפּילער צום צווייטן.

ד

בלענדעניש־שפּילן.

1. יעקב און רחל
2. בלענדעניש.
3. שטיל און רואיק
4. שלאָג דעם טאָפּ.
5. בלינדע קו
6. פֿאַרלעש ס׳ליכטל.

יעקב און רחל.

אלע קינדער, א חוץ צוויי, שטעלן זיך אוים אין א קרייז, האַנט־אין־האַנט. די צוויי — געפינען זיך אין קרייז. (אויב מעג־לאך דארף עס זיין אַ אינגל, און א מיידל). דאָס אינגל איז יעקב, און דאָס מיידל — רחל. יעקב גייט פארבונדן די אויגן, און וויל כאַפּן רחל׳ען. כדי צו וויסן אויף וועלכן אָרט זי געפינט זיך אין קרייז, רופט ער: „רחל, רחל, וואו ביסטו?” רחל ענטפערט: „אָט בין איך, יעקב”. און נאָכ׳ן קול נאָך, לויפט ער זי כאַפּ. רחל מעג איבערגיין פון איין אָרט צום אנדערן אבער ניט אויסער׳ן קרייז.

ווען יעקב כאַפּט רחל׳ען, פארנעמט ער זיין אָרט אין קרייז

און רחל קליַיבט זיך אויס אײגנעם, וואָס פֿאַרנעמט יעקב׳ס אָרט. כדי אים צו כאַפּן, פֿרעגט זי: „יעקב, יעקב, וואו ביסטו?״ און יעקב ענטפֿערט: „אָט בין איך, רחל״. אַזוי, ביז יעדער פֿון די שפּילער האָט געשפּילט אַ ראָלע.

מ׳דאַרף זען, אַז דער קרייז זאָל זיין וואָס גרעסער, כדי יעקב און רחל זאָלן זיך קענען פֿריי באַוועגן.

בלענדעניש.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז, און מ׳ציילט אויס ווער ס׳זאָל זיין דער „בלינדער״. דעם בלינדן שטעלט מען אַריין אין מיטן קרייז, די אויגן פֿאַרבונדן, און די קינדער שטעלן אים די פֿאָלגנדע פֿראַגעס:

קינדער: וואו שטייסטו?
בלינדער: אויף אַ פּאַס.
קינדער: וואָס טרינקסטו?
בלינדער: עפּל־קוואַס.
קינדער: וואָס עסטו?
בלינדער: בייגעלאַך.
קינדער: וואָס כאַפּסטו?
בלינדער: פֿייגעלאַך.

ביי דעם ענטפֿער, צעלויפֿן זיך די קינדער, און דער בלינדער פּרובירט וועמען כאַפּן. דער וואָס ווערט געכאַפּט, ווערט דער בלינדער אין צווייטן קאָן.

שטיל און רואיק.

מ׳פֿאַרבינדט איין שפּילער די אויגן, און די איבעריקע צע־שפּרייטן זיך איבער׳ן צימער, וואו זיי ווילן, און שטעלן זיך אויף וואָס זיי ווילן. געבנדיק אַלע שפּילער גענוג צייט זיך אויסצו־קלייבן ערטער, רופֿט דער „בלינדער״ אויס: „שטיל און רואיק!״ און יעדער מוז בלייבן שטיין, וואו ער געפֿינט זיך דאַן, און טאָר

מער ניט בייטן די פּאָזיציע ביז דער קאָן איז געענדיקט; ד. ה., ביז דער בלינדער כאַפּט אַ צווייטן. ווען דער בלינדער קומט צו צו עמעצן, רירט ער יענעם אָן מיט די הענט, כדי צו טרעפן ווער דאָס איז. אויב ס'שפּילן אויך פרעמדע, קען ער אויסרופן „פרעמ־דער". דער געכאַפּטער ווערט דער „בלינדער" אין צווייטן קאָן.

אויב מ'שפּילט אויף דער פריי, מוז עס זיין אַ באַגרענעצט אָרט, וואו ס'געפינען זיך ניט קיין שטיינער, גריבער א. אז. וו.

שלאָג דעם טאָפּ.

מ'שטעלט אַוועק אַן אייזערנעם טאָפּ, אָדער אַ בלעכענע שיסל אויף דער ערד מיט דער דנאָ אַרויף. מ'קלייבט אויס אַ טאָפּ־שלעגער, מ'פאַרבינדט זיינע אויגן, און מיט אַ שטעקן אין דער האַנט, דאַרף ער בלינדערהייט שלאָגן דעם טאָפּ. צוערשט פירט מען אים צו צום טאָפּ, דערנאָך פירט מען אים אַוועק אַ פינף שפּאַן, און צולעצט פירט מען אים צוריק אַזוי נאָענט צום טאָפּ, אַז ווען ער וועט אויסשטרעקן דעם שטעקן, זאָל ער קענען אָנטרעפן דעם טאָפּ. אויף דעם אָרט דרייט מען אים אַרום דריי

מאָל, און איצטער נעמט ער שלאָגן דעם טאָפּ. אויב מ׳וויל קען מען ארונטערלייגן א געוויסע שפּאס־באַלוינונג, אלס פּרייז. אויב ער טרעפט דעם טאָפּ מיט׳ן שטעקן, נעמט דער שלעגער צו די באַלוינונג.

יעדעס מאָל קלייבט מען אויס א נייעם טאָפּ־שלעגער.

בלינדע־קו.

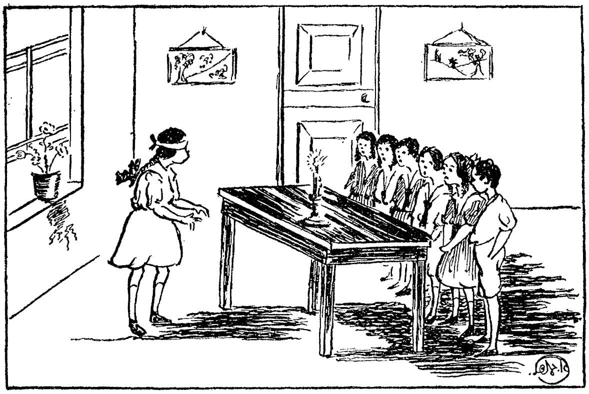
מען פארבינדט איין שפּילער זיינע אויגן, און אלע איבעריקע טאַנצן ארום אים אין א קרייז. מ׳קען דערביי זינגען צוגעפּאסטע לידלאך. דער „בלינדער" האָט א שטעקן אין דער האנט, מיט וועלכן ער גיט דריי מאָל א קלאַפּ אן דער ערד, אלס סימן, אז די אנדערע זאָלן מער נישט טאַנצן. ער שטרעקט דאַן אויס זיין שטעקן, און דאָס קינד צו וועמען דער שטעקן איז געווענדט, מוז דאַן אריין אין קרייז, און אָנגרייפן דעם צווייטן עק פון שטעקן. דער „בלינדער" דאַרף דערקענען ווער דער צווייטער איז. כדי דאָס צו וויסן, הייסט ער אים נאָכמאַכן פארשיידענע קולות פון חיות, ווי: קאַץ, הונט, פערדעל, קו, גאנז, א. אז. וו. אָדער ענט־פערן אויף געוויסע פראגעס. דאַן רופט דער בלינדער אָן זיין נאָמען. אויב ער טרעפט, ווערט דער בלינדער פריי, און פארנעמט אָן אָרט אין קרייז, און דער אנדערער ווערט דער בלינדער; אויב נישט, גייט דער אנדערער צוריק אין קרייז, און די שפּיל ווערט אויף ס׳ניי אָנגעהויבען.

ווען אין שפּיל נעמען אָנטייל קינדער מיט וועמען דער „בלינדער" איז ווייניק באקענט, און במילא זייערע שטימעס, קען ער אָנרופן „פרעמדער" אָנשטאָט זייערע נעמען.

כדי דער בלינדער זאָל איינעם ניט דערקענען נאָך זיין הויבקייט, דערקענענדיק לויט דעם פון וואנען די קלאַנגען קומען, קענען זיך הויכע מאכען קלענער, און קליינע — העכער.

קיינער טאָר ניט בייטן זיין שטימע, ווען מ׳ענטפערט אויף פראגעס.

פּארלעש ס׳ליכטל.



ביי דער שפּיל, שטעלט מען אוועק א טיש אין מיטן צימער, און מ׳דארף זען, אז פון ביידע זייטן טיש זאָל זיין גענוג פּלאַץ צו באוועגן זיך. אויפ׳ן טיש ברענט א ליכטל. די שפּילער זיצן אויף איין זייט פון דעם טיש, און דער וואָס גייט פּארלעשן, געפינט זיך אויף דער צווייטער זייט. איידער ער פּארלעשט, שטעלט ער זיך לעבן טיש, מעסט צו זיין פּאָזיציע, כדי וואס לייכטער צו פּאַר־לעשן, און כדי צו טרעפן, וואו דאָס ליכטל געפינט זיך. דאן פּארבינדט מען אים די אויגען, און בלינדערהייט, שפּאנט ער צוריק דריי טריט. די קונץ באַשטייט אין דעם, אז ער זאָל צור־ריקגיין אין א גלייכער ריכטונג, אויך דריי טריט, און דאן פּרובירן פּארלעשן דאָס ליכטל. צוקומענדיק צום טיש גיט ער א בלאָז, און טאָר דערביי נישט באוועגן דעם קאָפּ.

אזוי רופט מען אוים יעדן שפּילער. יענע וואָס האָבן פּאר־לאָשןביים ערשטן בלאָז, ווערן פּארערכנט די געווינער.

מ׳דארף אויך אכטונג געבען, אז דער טיש זאָל ניט זיין צו

חויך אָדער צו נידעריק. ער דאַרף אומגעפּער דערגרייכן ביז דער ברוסט.

אז מ׳וויל פאַרלייכטערן, קען מען די אויגן פאַרבינדן נאָכדעם ווי מ׳טרעט צוריק די דריי טריט.

ח

אימיטאַציע־שפּילן.

1. בעל־מלאָכות
2. קאַפּויר
3. פייגעלאך פליען
4. מלכה שבא איז געשטאָרבן
5. נאָז, הימל, אויער
6. פאָלג דעם לערער
7. דער אָרקעסטער
8. די פאַרקערטע וועלט
9. וואָס בין איך?

בעל־מלאכות.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס. די צווייטע גרופּע פאַרלאָזט דאָס צימער, און באַשטימט איר מלאָכה; לאָמיר זאָגן: סטאָלעריי. זי מאַרשירט דאַן אריין אין צימער און די ערשטע גרופּע פרעגט: „וואָס איז אייער מלאָכה?" נעמען אַלע מיטגלידער פון דער גרופּע נאָכמאַכן די פאַרשידענע באַוועגונגען פון סטאָלעריי־ארבעט. איינער זעגט, א צווייטער — הובליעוועט, א דריטער — טשעשעט, א פערטער — קלאַפּט נעגל, א. אז. וו. ווער ס'זאָל טאָן א געווּיסן טייל פון דער מלאָכה, ווערט באַשטימט אין דרויסן פונ'ם פירער פון יעדער גרופּע. אזוי שנעל ווי די צווייטע גרופּע פאַנגט אָן איר ארבעט, דאַרף די ערשטע אויסרופן דעם נאָמען פון דער דאָזיקער פאַך. אויב זי טרעפט, בייט מען זיך מיט די ראָלן; אויב ניט, קען די ערשטע

גרופּע זיך אויסלייזן דערמיט, וואָס זי גיט אוועק איינעם פון אירע מיטגלידער צו דער צווייטער גרופּע, און דאַן פאַרנעמט זי די ראָלע פון דער צווייטער. נאָכמאָכן קען מען: שניידער, קרעמער, בעקער, פּייערלעשער, סאַרווער, וועשער, פּוילענצער און אַנדערע.

געוואונען האָט די גרופּע וואָס האָט די גרעסטע צאָל מיטגלידער צום סוף פון שפּיל.

קאַפּויר.

די שפּילער צוזאַמען מיט'ן פירער, האַלטן אין זייערע הענט א טישטוך, אָדער א האַנטוך, אָדער א שטריק. די אַרבעט פון די שפּילער איז: ניט אויסצופאָלגן די באַפעלן פון פירער. ווען ער זאָגט: „האַלט פעסט!" — דאַרפן די שפּילער אָפּלאָזן דעם שטריק. ווען ער זאָגט: „לאָזט אָפּ!" — דאַרפן זיי אים האַלטן.

די וואָס פאָלגן די באַפעלן פון פירער, מוזן געבן פאַנדן. דער וואָס דאַרף געבן מער ווי איין פאַנד, פאַלט אינגאַנצן אַרויס פון שפּיל. צום סוף קען איינער פון די שפּילער אויספּרובירן דעם פירער אליין.

פייגעלאָך פליען.

די קינדער זיצן אויף זייערע ערטער, ביי די קלאַס־טישלאַך, און דער לערער, אָדער אַן אויסגעוויילטער אָנפירער, זיצט פאַרנט פון קלאַס. די שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס די קינדער הייבן אויף זייערע הענט, ווען דער לערער זאָגט עפּעס, וואָס איז אמת, אָדער קאָן פּאַסירן, און ער אליין הייבט אויך אויף זיין האַנט. דער לערער זאָגט, למשל: „פייגעלאָך פליען" — הייבן די קינדער אויף די הענט.

אויב דער לערער זאָגט: „אָקסען פליען" — דאַרפן די קינ־

דער בלייבן רואיק; די וואָס הייבן אויף די הענט גיבען פאַנדן אָדער פאַלן אַרויס פון שפּיל.

מ'קען ביי דעם שפּיל אויסנוצן אַזעלכע געגענזאַצן ווי: קאַלט—וואַרעם, טאָג—נאַכט, וואַסער—פייער, א. אז. וו. למשל: „קאַלט איז וואַרים"; „טאָג איז נאַכט"; א. אז. וו.

מלכה שבא איז געשטאָרבן.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז, אָדער אין א שורה, און דער ערשטער פאַנגט אָן דעם שפּיל מיט די ווערטער: „מלכה שבאָ איז געשטאָרבן". פרעגט זיין שכן: „ווי אַזוי איז זי געשטאָרבן?" ענטפערט דער ערשטער: „זי איז געשטאָרבן אַזוי", דערביי נעמט ער באַוועגן זיין רעכטע האַנט, און האַלט אָן די דאָזיקע באַוועגונג ביז דער קאָן איז געענדיקט. איצטער ווענדט זיך דער שכן צו א צווייטן שפּילער מיט'ן זעלבן זאַץ, און די זעלביקע פראַגע ווערט געשטעלט, און דער זעלבער ענטפער געגעבען. אַזוי ביז יעדער איינער שאָקעלט מיט דער האַנט. איצט איז דער קאָן געענדיקט.

אַנשטאָט דעם, אז יעדער איינער זאָל טאָן דאָס זעלבע, ווי דער ערשטער, קען מען מאַכן, אז יעדער שפּילער זאָל טאָן עפּעס אַנדערש: איינער זאָל באַוועגן די הענט, א צווייטער — מיט'ן קאָפּ, מיט א פוס; לאַכען, וויינען, זינגען, א. אז. וו. אויב אַלע מאַכן די זעלבע באַוועגונגען אין ערשטן קאָן, דאַרף מען אין א צווייטן קאָן בייטן די באַוועגונג. די שפּיל איז געענדיקט, ווען „חברה" מאַטערט זיך איין.

אויב מ'וויל די שפּיל מאַכן נאָך „לעבעדיקער", קענען אַלע ביי דעם ערשטן ענטפער שאָקלען די האַנט, ביים צווייטן — די האַנט און דעם קאָפּ, ביים דריטן — די האַנט, דעם קאָפּ, און מאַכן מיט די ליפּן, א. אז. וו. צוגעבנדיק יעדעס מאָל א נייע באַוועגונג.

נאָז, הימל, אויער.

אַלע שפּילער זיצן אויף זייערע בענקלאַך, דער פירער אָדער לערער געפינט זיך פאַרנט פון די קינדער.

די אַרבעט פון די קינדער באַשטייט אין דעם, וואָס זיי דאַרפן טאָן אַלצדינג, וואָס דער פירער ה י י ס ט זיי טאָן, אָבער ניט נאָכמאַכן זיינע באַוועגונגען.

ווען דער לערער זאָגט, למשל: „נאָז" — דאַרפן אַלע קינדער אָנרירן זייערע נעז מיט׳ן ווייז פינגער, דער פירער אַליין טוט אויך דאָס זעלבע. ווען ער זאָגט: „הימל" — דאַרף מען אויפהייבן דעם פינגער צום הימל; „אויער" — אָנרירן דאָס אויער. דער פירער אַליין טוט אָבער ניט אַלעמאָל וואָס ער זאָגט. ער קען, למשל, זאָגן „הימל", און צולייגן דעם פינגער צו דער נאָז און כמעט אַלע וועלן דאָס נאָכטאָן, ביז זיי וועלן זיך גוט איינאיבן.
טיילמאָל פאַרמאַכן די קינדער די אויגן, כדי בלויז צו הערן, וואָס דער פירער טוט; דאָס איז ניט דערלויבט — אַלע מוזן קוקן אויף אים.

דער וואָס מאַכט אַ טעות — פאַלט אַרויס פון שפּיל.

פאָלג דעם לערער

די דאָזיקע שפּיל קען אויסגענוצט ווערן אין נאָכמאַכן אויסדרוקן פון פרייד, כעס, עקל, געוויין, א. אז. וו.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ האַלבן קרייז, און דער לערער, אָדער אַן ערוויילטער פירער, שטייט פאַר זיי. די שפּילער דאַרפן נאָכמאַכן אַלע באַוועגונגען און אויסדרוקן פון לערער. דער לערער קען אין איין צייט, לאָמיר זאָגן, באַוועגן זיינע הענט און אויסדריקן פרייד; שטיין אויף איין פוס און ווינקן מיט די אויגן, א. אז. וו. צו די דערמאָנטע געזיכט־אויסדרוקן קען מען צוגעבן די פּאָזע ווען מ׳דערהערט אַ מאָדנעם אָדער אומערוואַרטעטן קלאַנג; ווען מ׳דערשפּירט אַ מאָדנעם ריח, און אַנדערע.

דער איבערגאַנג פון איין פּאָזע, אָדער אויסדרוק, צום אַנדערן דאַרף זיין א שנעלער.

נאָך אַזאַ פריוויליקער אָנגעשטרענגטקייט, קען מען טאַנצן אויף איין פוס, קריכן אויף אַלע פיר, זינגען, לאַכן, א. אז. וו.

דער אָרקעסטער

מ'קלייבט אוים אַ דיריגענט פאַר'ן אָרקעסטער. דער דיריגענט שטעלט די שפּילער אוים אין א האַלבער לבנה. ער באַשטימט אויך, מיט דער צושטימונג פון די שפּילער, ווער ס'זאָל שפּילן אויף אַ געוויסן אינסטרומענט; ד. ה. ווער ס'זאָל נאָכמאַכן די קלאַנגען פון א געוויסן אינסטרומענט. אויב ס'זיינען פאַראַן א סך שפּילער, קענען פינף, אָדער מער, שפּילן אויף איין אינסט־רומענט. לויט'ן צייכן פון דיריגענט, פאַנגען אַלע אָן נאָכצומאַכן די קלאַנגען, און מוזן זיך די גאַנצע צייט האַלטן ביי זייערע אינ־סטרומענטן. זיי מוזן שפּילן אַזוי לאַנג ווי דער דיריגענט דירי־גירט, אָדער שפּילט, און הערן אויף צוזאַמען מיט אים. דער וואָס שפּילט ווייטער, אָדער הערט אויף פריער ווערט באַשטראָפט. קיינער טאָר ניט בייטן די פּאָזיציע פון די הענט, ווען מ'הערט אויף, אָן א צייכן פון דיריגענט. אויב איינער האָט די הענט געהאַלטן ביים מויל, מוז זיין פּאָזיציע אַזוי פאַרבלייבן. דער וואָס בייט יאָ, ווערט באַשטראָפט.

מ'קען יעדעס מאָל אויסקלייבן א נייעם דיריגענט.

אָנשטאָט שפּילן אויף באַזונדערע אינסטרומענטן קענען אַלע נאָכשפּילן נאָך דעם דיריגענט. דער דיריגענט ווידער, בייט יעדע ווייל דעם אינסטרומענט.

דער בעסטער שטראָף אין דעם פאַל וואָלט געווען, אַז דער באַשטראָפטער זאָל אַליין עפּעס שפּילן פאַר'ן עולם קינדער.

די פאַרקערטע וועלט

מ'קלייבט אויס א פּירער פון שפּיל. דער פּירער זעצט זיך אויף א בענקל און אקעגן אים שטייט א ליידיק בענקל. ער רופט צו איינעם פון די שפּילער, וואס זעצט זיך אויפ'ן ליידיקן בענקל.ביידע גייען אין היטלאך. דער פּירער זאָגט צום שפּילער:

„די שפּיל באשטייט אין דעם, וואָס דו דארפסט ענטפערן אויף מיינע פראגעס און ניט ארייננמישן די ווערטער: יאָ, ניין, ניט (יע, נישט), און ווען איך טו אָן דאָס היטל דארפסטו אויסטאָן דיינס; ווען איך טו עס אוים, דארפסטו עס אָנטאָן. ווען איך זיץ, מוזטו שטיין, און ווען איך שטיי, מוזטו זיצן. געדענק! די שפּיל הייבט זיך אָן."

ביים לעצטן וואָרט, נעמט דער פּירער שטעלן פארשידענע פראגעס און אין דער זעלבער צייט שטעלט ער זיך אויף, טוט אוים דאָס היטל, אָדער פארקערט. אויב דער שפּילער טוט נאָך וואָס דער פּירער טוט, אָדער דערמאָנט איינס פון די פארבאָטענע ווערטער, האָט ער פארלאָרן און מוז געבן א פאנד. צום סוף דארף מען דעם פּירער אליין אויך אויספּרובירן.

וואָס בין איך?

מ'גרייט אָן בילדער (אויסגעשניטן פון צייטונגען אָדער ביכער; בילדער אויף האַרטע טאָוולען טויגן ניט) וואָס שטעלן פאָר פאַרשידענע חיות און מענשן (רעדנער, פאַך־ארבעטער, א. אז. וו.).

אַלע שפּילער שטעלן זיך אָדער זעצן זיך אַוועק פון איין זייט צימער אין א האַלבן קרייז. מ'קלייבט אוים איינעם פון זיי, וואָס זאָל פאָרשטעלן איינס פון די בילדער. ער שטעלט זיך אוועק פאָרנט פון דעם האַלבן קרייז, מיט דער פּלייצע געווענדט צו די שפּילער. דער פּירער טשעפּעט איצטער צו איינס פון די בילדער צו זיין פּלייצע אזוי, אז אַלע זאָלן זען, וואָס דאָס בילד איז,

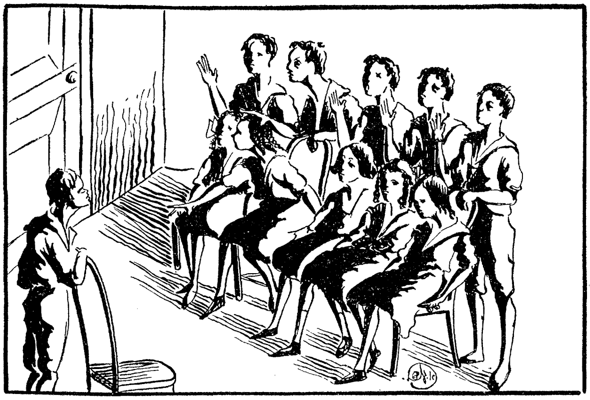
דער פֿאָרשטעלער דרייט זיך אויס און פֿרעגט וועמען ער וויל: „וואָס בין איך?" דער געפֿרעגטער מוז ענטפֿערן דורך באַוועגונגען און מימיק. אויב דער פֿאָרשטעלער טרעפֿט, פֿאַר־נעמט דער צווייטער זיין אָרט. אויב ניט, מוז ער פֿאָרשטעלן נאָך אַ בילד.

ו

פארכאַפּעלאַך.

1. ווינקען
2. דער בעל־עגלה
3. דער רייזנדער בעל־מלאכה
4. אַ שפּאַציר קיין ירושלים
5. קרעטשמעס
6. פאַרכאַפּ אַ נומער

ווינקען.



די שפּילער טיילן זיך אין פּאָרלאַך, אַ אינגל און אַ מיידל. איין אינגל דאַרף בלייבן אליין, אָן א שותּף — ער איז דער „בן יחיד".

מ'שטעלט אויס בענקלאַך אין א האַלבער לבנה. די מיידלאַך זעצן זיך און די אינגלאַך שטעלן זיך אוועק הינטער זיי, מיט די הענט אויפ'ן אָנלען פון בענקל. דאָס אינגל אָן א שותּף, שטייט אויך הינטער א בענקל, אָבער אויף זיין בענקל זיצט קיינער נישט. זיין בענקל געפינט זיך פאָרנט פון דער האַלבער לבנה.

אזוי ווי דער „בן יחיד" וויל באַקומען א שותּף אויף זיין בענקל, גיט ער אַ וואונק צו איינס פון די מיידלאַך וואָס זיצן. ס'פאַרשטייט זיך, אז אַ ל ע מוזן האַלטן זייערע אויגן געווענדט צום „בן יחיד" כדי צו זען צו וועמען ער ווינקט. דאָס מיידל צו וועמען דער „בן־יחיד" האָט געוואונקען דאַרף גלייך אַריבערלויפן

צו אים און איר פריערדיקער שותף בלייבט אליין. אויב ער באַ־מערקט אָבער דעם וואונק, גיט ער א ריר אָן מיט דער האַנט זיין שותפ'טע און זי מוז בלייבן זיצן. דער „בן יחיד" ווינקט דאַן צו א צווייטער.

נאָך א געוויסער צייט בייט מען זיך מיט די ערטער: די אינגלאַך זיצן, און די מיידלאַך שטייען.

דער בעל־עגלה.

וויפיל שפּילער — מיט איין שטול ווייניקער. דער וואָס האָט קיין שטול ניט, יענער איז דער בעל־עגלה. די שפּילער זעצן זיך אויף די שטולן אין א קרייז, און דער בעל־עגלה געפינט זיך אין דער מיט. ער גיט יעדן שפּילער א נאָמען נאָך א טייל פון א וואָגן, און נאָך די זאכן וואָס ער פירט מיט זיך אין דעם וואָגן. למשל: פערד, לייץ, כאָמעט, דישעל, געזעם, בייטש, ראָד, אַקס, האָבער, גערשטן, א. אז. וו. עטלאַכע שפּילער קענען טראגן דעם זעלבן נאָמען.

ווען יעדער האָט באקומען זיין נאָמען, פאנגט דער בעל־עגלה אָן דערציילן א מעשה וועגן א רייזע פון איין שטאָט אין דער צווייטער (קינדער קענען אויך טראָגן נעמען פון שטעט) און וואָס ס'האָט פּאַסירט אויפ'ן וועג. ווען ער דערמאָנט, און דאָס דאַרף ער טאָן יעדע ווײַלע, דעם נאָמען פון א טייל פון וואָגן, דאַרף זיך דער שפּילער, וואָס טראָגט דעם נאָמען, אויפשטעלן, זיך איינמאָל ארומדרייען און זיך זעצן. ער קען דערציילן שנעל, אויב די זעלבע האָבן שוין פריער געשפּילט אין דער שפּיל. ווען ער דערמאָנט די ווערטער „דער וואָגן האָט זיך איבערגעקערט", אָדער ענלאַכע ווערטער, וואָס באצייכענען, אז עפּעס אומגע־ריכטס האָט פּאַסירט מיט'ן וואָגן, שטעלן זיך אלע אויף און בייטן זיך מיט די ערטער, און דער בעל־עגלה פּרובירט דעמאָלט פאַרכאַפּן אן אָרט. אויב אים געלינגט דאָס, ווערט דער, וועמעס

שטול ס'איז צוגענומען געוואָרן, דער בעל עגלה; אויב נישט, מוז ער אויף ס'ניי דערציילן.

ביים וואָרט „וואָגן" מוזן אלע אויפשטיין, און זיך גליי־זעצן. דער וואָס שטעלט זיך ניט אויף ווען ס'איז נייטיק, פאַלט אָדער ארויס פון שפּיל, אָדער ער לייזט זיך אויס מיט א משכון.

דער רייזנדער בעל־מלאכה.

די דאָזיקע שפּיל קען צום בעסטן דורכגעפירט ווערן אין קלאַס, אָדער אויף אן אנדער אָרט, וואו ס'געפינען זיך רייען ביינקלאַך.

מ'קלייבט אויס א רייזענדן. די איבעריקע קינדער טראָגן די נעמען פון זיינע זאכן, וואָס ער נעמט מיט זיך אויף דער רייזע. אויב ער האַלט זיך פאַר א שוסטער, גיט ער זיי נעמען פון א שוס־טער'ס געצייג: דראטווע, צוועגגל, האמער, אָל, וואקס, לעדער, טשוועקעס, שטיוול, קאמאשן, כאַליעוועס, בערשטל, זוילן, קלעצ־לאַך, א. אז. וו. אויב א זייגערמאכער — נעמען פון א זייגער־מאכערס ווארשטאַט: וואנט־זייגער, וועקער, האנטזייגערל, וויי־זער, ספּרונזשינע, שטיינדל, אָנציער, וואָגעס, שפּאקטיוו, א. אז. וו. יעדער נייער רייזנדער, דארף אָננעמען א באזונדערע מלאכה, און געבן צוגעפּאסטע נעמען.

ווען אלע האָבן באקומען זייערע נעמען (אויב צופיל קינדער, קענען צוויי האָבן איין נאָמען), טרעט דער רייזענדער אריין אין דער ערשטער ריי, רופט די נעמען, און גייט ווייטער פון ריי צו ריי. יעדער איינער, וואָס איז גערופן געוואָרן, פאָלגט אים נאָך. אזוי ביז אלע זיינען ארויסגערופן געוואָרן. נאָכדעם ווי ער האָט מיט זיי עטלאָכע מאָל דורכגעשפּאצירט צווישן די רייען, זינגענדיק בשעת מעשה, רופט ער פּלוצלונג אויס: „באַץ!" א סימן, אז אלע דארפן לויפן צו זייערע ערטער. דער וואָס פאַרכאַפּט ניט קיין אָרט, ווערט דער רייזענדער אין צווייטן קאָן, אָדער פאַלט

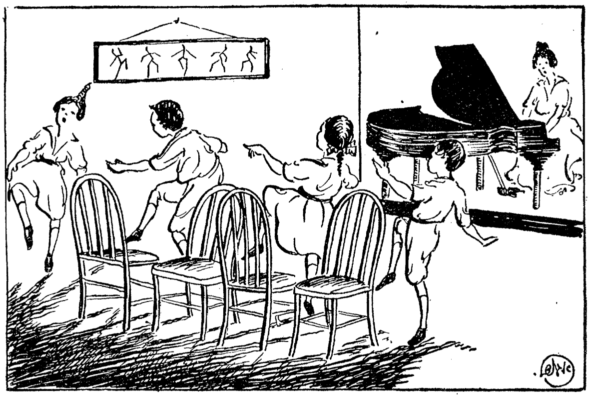
אַרויס פון שפּיל, אויב מ׳וויל בלויז האָבן איין רייזנדן איבער׳ן גאַנצן קאָן.

אויב ס׳זיינען פאַראַן, לאָמיר זאָגן, דרייסיק שפּילער, פאַר־נעמט מען בלויז 29 שטענדערס (קלאַס־טישלאַך). אויף די אי־בעריקע שטענדערס קען מען אַרויפלייגן אַ בוך, אַלס סימן אַז זיי „שפּילן" ניט; און אַזוי נאָך יעדן קאָן אַ שטענדער ווייניקער, אויב מ׳באַשטימט, אַז דער וואָס פאַרכאַפּט ניט קיין אָרט פאַלט אַרויס פון שפּיל.

אַזוי ווי אַ סך קינדער ווילן ווערן רייזנדער, איילן זיי זיך דעריבער ניט צו פאַרכאַפּן קיין אָרט. קען מען מאַכן אַזוי, אַז דער וואָס פאַרכאַפּט ניט קיין אָרט, פאַלט אַרויס פון שפּיל, און מ׳קלייבט אויס אַ נייעם רייזנדער.

מ׳דאַרף האָבן גרייט מיט זיך אויסגעשריבענע צעטלען מיט נעמען; און יעדעס מאָל רופן די נעמען פון צעטל.

אַ שפּאַציר קיין ירושלים.



די שפּיל דאַרף דורכגעפירט ווערן אין אַ זאַל, אָדער אין אַ באַקוועם קלאַס־צימער. אין דער שפּיל קענען אָנטייל נעמען אַזוי

פיל קינדער, ווייי נאָר מעגלאך. צו דער שפּיל זיינען נייטיק שטולן. און וויפיל קינדער — מיט איין שטול ווייניקער. אויב 15 קינדער — 14 שטולן. די שטולן ווערן אויסגעשטעלט אין א גלייכער שורה, אזוי אז די קינדער זאָלן זיצן פּנים־אל־פּנים.

ווען ס'הערט זיך אן אקארד פון דער פּיאַנע (דאָרטן וואו ס'איז ניטאָ קיין פּיאַנע, קען מען קלאַפּן מיט די הענט), שטייען אלע אויף, און מאַרשירן ארום די שטולן. בשעת מעשה קען מען זינ־גען און מאכן פאַרשידענע באוועגונגען מיט די הענט, א. אז. וו. די קינדער לויפן ארום די שטולן אזוי לאנג, ווי די פּיאַנע שפּילט. ווען דאָס שפּילן הערט אויף, פאַרכאַפּט יעדער א שטול. אזוי ווי ס'איז פאַראַן מיט איין שטול ווייניקער, מוז איין שפּילער בלייבן שטיין. דער דאָזיקער פאַלט ארויס פון שפּיל. ביי יעדן נייעם קאָן, נעמט מען אַראָפּ א שטול. דער געווינער איז יענער, וואס פאַרכאַפּט די לעצטע שטול.

קרעטשמעס.

מ'ציילט אויס די שפּילער. דער וואָס פאַלט ארויס דער ערשטער, איז דער „וואַנדערער", וואָס האָט ניט קיין וואוינונג. אלע איבעריקע שפּילער האָבן זיך זייערע „הייזער". יעדער שפּילער מאכט פאַר זיך א רעדל אויפ'ן דיל, אָדער א גריבל אין זאמד, (אויב מ'שפּילט אין דרויסן), און דאָס איז זיין היים. די רעדלאך דאַרפן געמאכט ווערן אין צוויי גלייכע שורות, אָפּגערוקט איינס פון צווייטן אַ 10 פּוס. יעדעס רעדל דאַרף זיין אָפּגערוקט פונ'ם צווייטען מיט צוויי פּיס.

אין דער מיט פון שפּיל־פּלאַץ, צווישןביידע שורות רעדלאך, מאכט מען אויך א רעדל, וואס ווערט פון קיינעם ניט פאַרנומען.

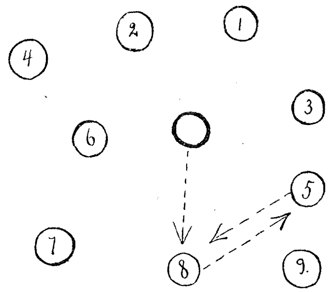
יעדער איינוואוינער שטעלט זיך אוועק ביי זיין „היים" מיט א שטעקל אין דער האנט. דער וואַנדערער דרייט זיך אַרום צווישן די איינוואוינער און פּרובירט פאַרכאַפּן א היים פאַר זיך. כדי דאָס צו טאָן, קייקלט ער צו מיט זיין שטעקל אַ פּילקע, אָדער אַן אנדערע קיילאכדיקע זאך צו איינס פון די רעדלאך. אָזוי שנעל

ווי אַן איינוואוינער באמערקט, אַז די פּילקע קייקלט זיך צו צו זיין רעדל, שליידערט ער זי אַוועק מיט זיין שטעקל. אויב אָבער די פּילקע איז אריין אין רעדל, בייט מען זיך מיט די ערטער: דער איינוואוינער ווערט אַ וואַנדערער און דער וואַנדערער — אַן איינוואוינער.

די איינוואוינער מוזן זיך אויך היטן, אַז דער וואַנדערער זאָל ניט ארויפשטעלן זיין שטעקל אויף איינס פון זייערע רעדלאַך. אויב ער טוט עס פריער פאַר'ן איינוואוינער, בייטן זיי זיך מיט די ערטער.

אויב די פּילקע פאַלט אריין אין מיטלסטן רעדל, דאַרפן זיך אַלע איינוואוינער בייטן מיט די ערטער און דאַן האָט דער וואַנ־דערער אַ מעגלאַכקייט צו פאַרכאַפּן אַ „היים". אויב דאָס גע־לינגט אים ניט, פאַלט ער ארויס פון שפּיל, און מ'קלייבט אויס אַ נייעם וואַנדערער. דאַן מוז מען אויסמעקן איין רעדל.

פאַרכאַפּ אַ נומער.



מ'צייכנט אָן אויפ'ן דיל אָדער אויף דער ערד אַזוי פיל רעדעלאַך וויפיל שפּילער ס'זיינען פאַראַן. יעדעס רעדל ווערט באַצייכנט מיט אַ נומער: 1, 2, 3, לויט דער צאָל שפּילער, אַ חוץ איין רעדעלע, וואָס בלייבט ליידיק. יעדעס קינד שטעלט

זיך אוועק אויף אַ נומערירט רעדל און דער "כאַפּער" שטעלט זיך אוועק אויפ'ן לײדיקן רעדל.

דער פירער פון שפּיל רופט אויס צוויי נומערן און די דאָזיקע צוויי שפּילער דאַרפן זיך בײטן מיט זײערע ערטער. רופן דאַרף מען געוויינטלאַך אַזעלכע נומערן וואָס זײנען ווייט איינס פון ס'אַנדערע. אין דער צייט פּרובירט דער „כאַפּער" אַרײנלויפן אין איינעם פון די נומערירטע רעדלאַך. דער וואָס בלייבט אין דרויסן, שטעלט זיך אוועק אויף דעם לײדיקן רעדל.

II

דרויסנשפּילן.

ז

אָנרירעלאך און יאָגעלאך

1. דער הוימלאָזער האָז
2. מייזעלע, מייזעלע, פֿאַרקויף מיר דיין הייזעלע
3. דער געפאנגענער בער
4. כאַפּ דאָס היטל
5. מיין הונט וועט דיך ניט בייסן
6. דאָס הינטל און די העזעלאך
7. אין פערדלאך
8. באַהעלטעניש
9. רויטע און בלויע
10. אין צווייען
11. פוקס און הינדלאך
12. קום מיט מיר
13. אין דרייען
14. כאַפּ די נאָז
15. גלעקל־טרעגער
16. כאַפּ דעם שאָטן
17. דער קארשון קומט
18. וועלפעלאך
19. פֿארקלאפּט

דער הײמלאָזער האָז.

די שפּילער טײלן זיך אײן אין גרופּעס — צו פינף אין יעדער גרופּע. אײנער פון די פינף איז אַ „האָז" און די איבעריקע פיר מאַכן ארום אים אַ קרײז. אויסער דעם באַשטימט מען אַ „יעגער" און אַ "הײמלאָזן האָז".

לויט אַ צײכן פונ'ם פירער, נעמט דער יעגער יאָגן דעם הײמלאָזן האָז; דער הײמלאָזער האָז איז פרײ, װער ער לויפט ארײן אין אײנעם פון די קרײזן. אָבער דער האָז, װאָס געפינט זיך דאָרט, מוז אַרויסלויפן, כדי ארײנצולאָזן דעם „הײמלאָזן", און מוז זיך היטן פאַר'ן יעגער — אַרײנלויפנדיק אין אַ צװײטן קרײז. דער געכאַפּטער האָז — װערט יעגער אין צװײטן קאָן, און מ'באַשטימט אַ נײעם „הײמלאָזן האָז".

אויב דער פּלאַץ ערלויבט, קען מען האָבן צװײ יעגער און צװײ האָזן.

מייזעלע, מייזעלע, פאַרקויף מיר דיין הייזעלע.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז, יעדער אין זיין „הייזעלע" (מאַכנדיק א רעדעלע), אָפּגערוקט איינער פון׳ם אַנ־דערן אויף אַ שפּאַן. איינער געפינט זיך אין דער מיט. דער שפּילער אין דער מיט, ווענדט זיך צו יעדן „מייזעלע" אין קרייז מיט די ווערטער: „מייזעלע, מייזעלע, פאַרקויף מיר דיין היי־זעלע" — און דער צו וועמען ער האָט זיך געווענדט ענטפערט: „איך וויל ניט!" ווענדט ער זיך צו אַ צווייטן. אין דער צייט, בייט דאָס ערשטע „מייזעלע" זיין אָרט מיט עמעצן אנדערש אין קרייז, און דער „קויפמאַן" פּרובירט פאַרכאַפּן יענעמ׳ס „הייזע־לע". ווען דער פירער רופט אויס: „די קאַץ קומט!" — בייטן זיך אַלע מיט די ערטער. דער „קויפמאַן" האָט איצט די בעסטע געלעגנהייט צו פאַרכאַפּן אַן אָרט.

דער וואָס איז געבליבן אויסער׳ן קרייז, ווערט „קויפמאַן" אין צווייטן קאָן.

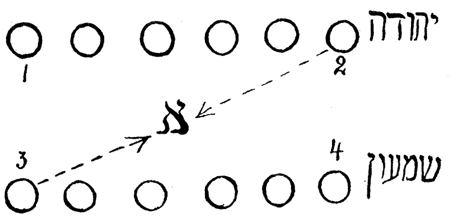
דער געפאַנגענער בער.

מ׳קלייבט אויס אַ בער. די איבעריקע קינדער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז און דער בער שטייט אין מיטן. אַלע קינדער זינגען אַ ליד און ווען זיי ענדיקן, נעמט דער בער זיך דורכרייסן דורכ׳ן קרייז. אויב ער קען, מעג ער אריבערשפּרינגען איבער די געשלאָסענע הענט. ווען ער ברעכט זיך דורך דורך צוויי קינדערס הענט, אָדער שפּרינגט איבער זיי אריבער, אנטלויפט ער איבער׳ן פעלד, און די צוויי קינדער נעמען אים נאָכיאָגן. דער וואָס ריירט אים פריער אָן, ווערט דער בער אין צווייטן קאָן.

כאַפּ דאָס היטל.

די שפּילער טיילן זיך אײן אין צוויי גלייכע גרופּעס: איין גרופּע הייסט „שבט יהודה", און די צווייטע — „שבט שמעון". א גרענעץ (50 פוס די לענג) ווערט באַשטימט.

די מיטגלידער פון שבט יהודה שטעלן זיך אויס אין א גלייכער שורה צווישן 1 און 2 און די מיטגלידער פון שבט שמעון — צווישן 3 און 4. אין דער־מיט צווישןביידע גרענעצן (א), שטעלט מען אריין א שטעקן און אויפ'ן שטעקן הענגט מען אויף א היטל.



די שפּיל הייבט זיך אָן, ווען יהודה נומער 2 גיט א פּאַטש מיט די הענט און לאָזט זיך צום שטעקן צונעמען דאָס היטל און צוריקלויפן צו זיין אָרט, איידער שמעון נומער 3 קען אים שטערן. און שטערן קען שמעון נומער 3 אויף פאָלגענדע וועגן: אָדער ער כאַפּט אליין ארונטער דאָס היטל און אנטלויפט (יהודה נומער 2 טאָר אים ניט נאָכלויפן ווייטער פון צייכען „א"); אָדער ער רירט אים אָן בשעת ער נעמט ארונטער דאָס היטל; אָדער ער רירט אים אָן איידער דער ערשטער קומט צוריק צו זיין גרענעץ. אויב יהודה נומער 2 קומט צוריק צו דער גרענעץ מיט'ן היטל אומגעשטערט, נעמט זיין גרופּע צו א מיטגליד פון שבט שמעון. אויב ניט, דאַרף יהודה נומער 2 ווערן א מיטגליד פון שבט שמעון.

דער שבט וואָס האָט די גרעסטע צאָל מיטגלידער צום סוף, געווינט די שפּיל.

מיין הינטל וועט דיך ניט בייסן.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער ווערט אויסגעקליבן אַלס הינטל. דאָס „הינטל" דרייט זיך ארום אויסער דעם קרייז און רירט אָן יעדן איינעם אין קרייז, זאָגנדיק: „מיין הינטל וועט דיך ניט בייסן" — עטלאַכע מאָל. ביי יעדן וואָרט, רירט ער אָן אַ צווייטן שפּילער. ווען ער זאָגט: „מיין הינטל וועט דיך י אָ בייסן" — נעמט ער ארומלויפן ארום דעם קרייז און דער שפּילער, אויף וועמען ס'איז אויסגעקומען דאָס וואָרט „יאָ", נעמט אים נאָכיאָגן. אויב דער צווייטער שפּי-לער כאַפּט דאָס „הינטל", מוז דאָס „הינטל" זיך ווייטער דרייען ארום דעם קרייז. אויב אים גע̇לינגט אריינצולויפן אין קרייז, אויפ'ן צווייטן שפּילער'ס אָרט, ווערט ער פריי, און דער צוויי-טער שפּילער ווערט דאָס „הינטל".

דאָס הינטל און די הײזעלאַך.

מ'קלייבט אויס אַ הינטל. די איבעריקע קינדער זיינען הײזעלאַך. דאָס הינטל געפינט זיך אויף אַן אָפּגעגרענעצט אָרט, זיין נאָרע, פון וואַנען ער טאָר ניט ארויסגיין, סיידן מ'רייצט זיך מיט אים. אַ צען פוס ווייטער פון אים געפינט זיך די נעסט פון די הײזעלאַך. ווען אַ הײזעלע רייצט זיך מיט'ן הינטל, מעג עס ארויסשפּרינגען פון דער נאָרע אויףביידע פיס גלייך, געבנדיק דריי שפּרינג. אויב אים געלינגט ניט צו כאַפּן אַ הײזעלע, מעג ער נעמען נאָכיאָגן די הײזעלאַך, טאַנצנדיק בלויז אויף איין פוס. די הײזעלאַך טאָר מ'ניט כאַפּן ווען זיי געפינען זיך אין זייער גרענעץ. ווען אַ הײזעלע ווערט געכאַפּט, ווערט עס אַ הינטל און העלפט איצטער כאַפּן די איבעריקע הײזעלאַך. נאָך יעדן קאָן, מוזן די הינטלאַך צוריקגיין אין זייער נאָרע.

די שפּיל האַלט אָן אַזוי לאַנג, ביז אַלע הײזעלאַך ווערן גע-כאַפּט.

אין פערדלאַך.

די קינדער טיילן זיך איין אין גרופּעס, — יעדע גרופּע צו פיר קינדער. איינער פון די פיר ווערט פורמאַן און די איבעריקע דריי — „פערדלאַך". דאָס פערדל רעכטס און דאָס פערדל לינקס, האַלטן דעם פורמאַנ׳ס לייצעס, דאָס מיטלסטע פערדל האַלט די הענט פון זיינע צוויי חברים. ווען אַלע גרופּעס זיינען גרייט, נעמען די פורמאַנעס טרייבן די פערדלאַך — אמאָל לויפנדיק, שפּרינגענדיק, א. אז. וו. ווען דער פירער רופט אויס: „די פערד זיינען זיך צעלאָפן" — לאָזן די פערדלאַך אָפּ די לייצעס און צעטראָגן זיך איבער׳ן פעלד. יעדער פורמאַן נעמט איצט כאַפּן זיינע „פערדלאַך" — און ווען ער האָט איינעם געכאַפּט, מוזן זיך די איבעריקע צוויי אומקערן צו דער גרענעץ. דער געכאַפּטער ווערט פורמאַן אין צווייטן קאָן.

באהעלטעניש.

מ׳קלייבט אויס א „זוכער״. ער שטעלט זיך אוועק מיט׳ן פּנים צו א וואַנט, אָדער א בוים, אָדער א צווייטער שפּילער פאַרשטעלט אים די אויגן, און די איבעריקע קינדער לויפן זיך באהאלטן, וואו זיי קאָנען. ס׳ווערט פריער באשטימט וויפיל ער דאַרף אפּציילן, איידער ער נעמט זוכן. ציילן דאַרף ער גאַנץ הויך, כדי מ׳זאָל הערן, ווען ער ענדיקט. ער פאַנגט אָן ציילן, אזוי שנעל ווי די שפּילער צעלויפן זיך. מ׳קען ציילן ביז 10, 20, 50, א. אז. וו. אָפּהענגיק אָן דעם פּלאַץ. וואָס מער באהעלטעניש-ערטער — אלץ ווייניקער דאַרף מען ציילן.

געכאַפּט איז דער שפּילער, וועמען דער זוכער האָט דערזען אין דער באהעלטעניש, ד. ה. איידער ער האָט זיך פון איר ארויס-געקליבן, און ער פאַרשפּאַרט אים יאָגן. ער רופט אויס, וועמען ער האָט געכאַפּט, און אלע קומען צו צו דער גרענעץ. דער זוכער מעג נאָכיאָגן א שפּילער און אים כאַפּן, אויב ער טרעפט אים לויפן צו דער גרענעץ.

דער געכאַפּטער ווערט דער זוכער אין צווייטן קאָן.

רויטע און בלויע.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס: רויטע און בלויע. יעדע גרופּע האָט צוויי פּירער. די שפּיל הייבט זיך אָן, ווען די צוויי פּירער פון יעדער גרופּע, רירן אָן די מיטגלידער פון דער צווייטער גרופּע. די „רויטע״ רירן אָן די „בלויע״ און די בלויע — די רויטע. די וואָס ווערן אָנגערירט, מוזן בלייבן שטיין אויף זייערע ערטער, ביז זיי ווערן אויסגעלייזט פון מיטגלידער פון זייער אייגענער גרופּע. א „רויטער״ ווערט באַ-פרייט, ווען זיינס א חבר רירט אים אָן. דאָס זעלבע מיט די „בלויע״.

יעדער פרייער מיטגליד קען באפרייען זיינס א חבר, א חוץ די צוויי פּירער פון יעדער גרופּע, וואָס מעגן בלויז פאַנגען „פרעמדע״ מיטגלידער, אָבער ניט באפרייען אייגענע.

אין צווייען.

אין דער שפּיל קענען זיך באַטייליקן נאָר אַן אומצאָל קינדער (9, 13, א. אז. וו.). דער אום ווערט געוויינטלאך דער יאָגער. די איבערגעבליבענע גראָד צאָל שפּילער טיילן זיך אײן אין צווייען, און יעדע צוויי שיפּלער שטעלן זיך אוועק פּלייצע־צו־פּלייצע. אָנרירן א שפּילער, מעג דער יאָגער דאַן, ווען ער געפינט איינעם אליין; כּל זמן אָבער מ'שטייט אין צווייען, קען ער קיינעם ניט אנרירן. אויב ער טרעפט אייגעם אליין, דירט ער אים אָן, און דער אָנגערירטער ווערט דער יאָגער. דער פּריערדיקער יאָגער רופט אויס דעם נאָמען פון דעם שפּילער וועמען ער האָט אָנגערירט, כּדי מ'זאָל וויסן פאר וועמען זיך צו היטן. בשעת דער יאָגער זוכט עמעצן צו כאַפּן, קענען די איבעריקע זיך בייטן מיט ערטער.

די שפּילער גרופּעס דאַרפן שטיין ווייט איינע פון דער אַנדערער ניט ווייניקער ווי 5 פוס.

פוקס און הינדלאַך.

מ׳קלייבט אויס א "פוקס" און א „האָן". די איבעריקע שפּילער זיינען „הינדלאַך".

דער פוקס זעצט זיך אויף דער ערד און מאַכט א פייער. די הינדלאַך שטעלן זיך הינטער דעם האָן, האַלטנדיק זיך ביי די פּאָלעס. בשעת זיי דרייען זיך ארום דעם פוקס, פרעגט דער האָן:

האָן: וואָס טוסטו דאָ, פיקסל?
פיקסל: איך מאַך א פייער.
האָן: צו וואָס טויג דיר א פייער?
פיקסל: אויפצוקאָכן וואַסער.
האָן: צו וואָס טויג דיר וואַסער?
פיקסל: הענדלאַך צו קאָכן.
האָן: וואו וועסטו זיי נעמען?
פיקסל: פון דיין סטאַדע.

דאָ גיט זיך דער פוקס א שטעל אויף און לאָזט זיך כאַפּן די הינדלאַך. דער האָן פארשטעלט אים דעם וועג און לאָזט נית. דאָס ערשטע הינדל, וואָס ער כאַפּט ווערט „פוקס" און ער ווערט א "הינדל".

דער פוקס דאַרף זיך סטאַרן צו כאַפּן אזעלכע שפּילער, וואָס זיינען נאָך נית געוועזן קיין פוקסן.

קום מיט מיר.

אַלע שפּילער שטייען אין א קרייז. מ׳קלייבט אויס דעם ערשטן לויפער. דער לויפער גייט, אָדער לויפט ארום און ארום דעם קרייז, און זוכט זיך אויס א שותף, וועמען ער גיט א קלאַפּ איבער דער פּלייצע, און רופט אויס: „קום מיט מיר". דער „לויפער" לויפט רעכטס ארום דעם קרייז און זיין שותף לינקס, ביז זיי טרעפן זיך צוזאמען אויף דער צווייטער זייט פון קרייז. דאָ נעמען זיי זיך ביי די הענט, דרייען זיך ארום, און לויפן צוריק צו דעם ליידיקן אָרט אין קרייז, איינער רעכטס, און דער צווייטער לינקס.

ווער עס קומט צו פריער, יענער פארנעמט דאָס אָרט. אויב דעם ערשטן לויפער געלינגט ניט צו פארכאפּן א ליידיק אָרט אין משך פון עטלאַכע קאָנען, מעג ער די ארבעט איבערגעבן צו א צווייטן.

אין דרייען.

די שפּילער טיילן זיך איין אין גרופּעס פון דריי. די ערשטע צוויי מאכן א קרייז ארום דעם דריטן שפּילער. איינע פון די דאָזיקע גרופּעס, ווערט באשטימט אלס יאָגערן, און כדי מען זאָל זי דערקאָנען, טראָגט זי מיט זיך א פאָן אָדער אן אנדערע אנ־זעעוודיקע זאך (א שטעקן מיט א טיכל).

די מיטגלידער פון דער יאָגער־גרופּע און אלע אנדערע גרו־פּעס, מוזן זיך די גאנצע צייט האלטן צוזאמען, ביי די הענט, אָדער אויף אן אנדערן אופן, ווי באשטימט לכתחילה.

איין גרופּע פאַרבלייבט אַזוי לאַנג די יאָגערן, ביז זי רירט אָן אַ צווייטע גרופּע, אָדער אפילו איינעם פון א גרופּע. די נייע יאָגער־גרופּע נעמט אויך איבער די פאָן, וואָס די פריערדיקע האָט געהאלטן.

כאַפּ די נאָז.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז. מ'קלייבט אויס א יאָגער, וואָס געפינט זיך אין דערמיט פון קרייז. דעם יאָגערס ארבעט באַשטייט אין ארומדרייען זיך אינ'ם קרייז און אָנרירן יענעם שפּילער, וואס שטייט גלייך. ווען א שפּילער באמערקט, אַז דער יאָגער האַלט אים ביים אָנרירן, גיט ער זיך א כאַפּ ביי דער נאָז מיט זיין רעכטער האנט און מיט דער לינקער האנט רירט ער אָן די נאסקע פון זיין רעכטן פוס, אָדער לינקע האנט אויף דער נאָז, און רעכטע האנט אויף דער לינקער נאָסקע. דער וועמען דער יאָגער רירט אָן גייט ארויס פון קרייז און פארנעמט דעם יאָגערס אָרט. דער יאָגער, ווידער, גייט איצט אריין אין קרייז.

דער יאָגער דארף זיך דרייען אינ'ם קרייז אזוי שנעל ווי נאָר מעגלאַך, כדי אלע זאלן שטענדיק זיין באַשעפטיקט.

גלעקל-טרעגער.

אין דער שפּיל פאַרבינדן זיך אַלע קינדער זייערע אויגן, א חוץ איינס, וואָס שפּילט די ראָלע פון א גלעקל-טרעגער; ד. ה. ארום זיין האלז איז צוגעבונדן א גלעקל צו א בענדל, אָדער א שטריקל. דער זעעוודיקער דאַרף אַרומלויפן איבער'ן פּלאַץ, און נאָר אין געוויסע גרענעצן, און פאַראורזאַכט מיט זיין לויפן, אז דאָס גלעקל זאָל קלינגען. לויט דעם פון וואַנען ס'קומט דער קלאַנג פון גלעקל, פּרובירן די „בלינדע" אים כאַפּן. אויב איינער כאַפּט אים גיט ער יענעם איבער דאָס גלעקל, און די שפּיל ווערט פאַרגעזעצט אָן אונטערברעך. מ'דאַרף בלויז לאָזן וויסן ווער ס'איז דער נייער גלעקל-טרעגער.

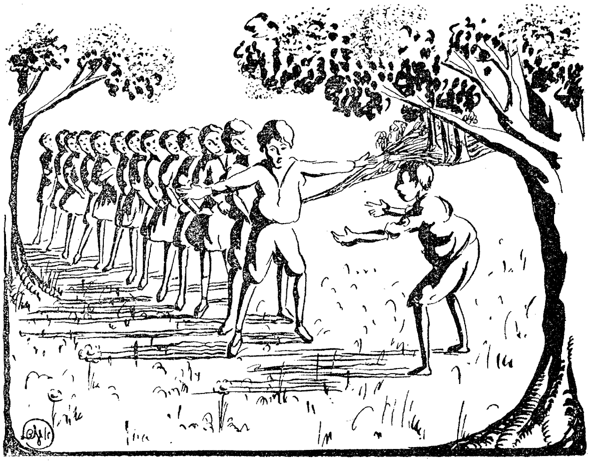
כאַפּ דעם שאָטן.

די שפּיל קען דורכגעפירט ווערן נאָר אויף דער פריי, און אין א זוניקן טאָג.

איינער פון די שפּילער ווערט אויסגעקליבן אלס „כאַפּער", וועמעס אויפגאַבע ס'איז — זיך ארויפצושטעלן אויף א צווייטנס

שאָטן. ווען דאָס געלינגט אים, רופט ער אויס: „כ'האָב געכאַפּט (נאָמען פון יענעם שפּילער)ס שאָטן!" און דער, וועמעס שאָטן ס'איז געכאַפּט געוואָרן, ווערט דער כאַפּער אין דעם צווייטן קאָן.

דער קאַרשון קומט.



מ'קלייבט אויס פון די שפּילער אַ האָן און אַ קאַרשון, די איבעריקע שפּילער זיינען הינדלאַך.

די הינדלאַך שטעלן זיך הינטער דעם האָן איינס נאָך אַנדערן, האַלטנדיק זיך ביי די פּאָלעס פון די קליידער. דער האָן שפּרייט אויס זיינע הענט, אַזוי ווי צו באַשיצן די הינדלאַך פון דעם קאַרשון (יאַסטרעב), וואָס געפינט זיך פאַרנט פון האָן. דער קאַרשון פרעגט: „האָן, האָן! וויפיל הינדלאַך האָסטו?" ענטפערט דער האָן: „פופצן" — אָנגעבנדיק די ריכטיקע צאָל. „דאָס איז צופיל!" — שרייט אויס דער קאַרשון. „דער קאַרשון

קומט!" — רופט אויס דער האָן, כדי די הינדלאַך זאָלן זיך היטן פאַר'ן קאַרשון.

דער קאַרשון נעמט זיך יאָגן נאָך די הינדלאַך, אָבער דער האָן גייט אים נאָך הין און צוריק מיט אויסגעשפּרייטע הענט און לאָזט אים ניט צוקומען צו זיי. ווען דער קאַרשון דרייט זיך אַרויס און די הינדלאַך זיינען אין געפאַר, מעגן זיי זיך אַוועקזעצן, און דעמאָלט טאָר ער זיי ניט כאַפּן. ווען אים געלינגט אָבער צו כאַפּן עטלעכע הינדלאַך, פאַלן זיי אַרויס פון שפּיל. ווען אַלע הינדלאַך זיינען געכאַפּט געוואָרן, ענדיקט זיך דער קאָן און מ'קלייבט אויס אַ נייעם האָן און אַ נייעם קאַרשון.

וועלפעלאַך.

מ'קלייבט אויס אַ וואָלף. דער וואָלף באַהאַלט זיך ערגעץ און אַזוי לאַנג ווי מ'הערט אים רופן „ניין", טאָר זיך קיינער ניט רירן פון דער גרענעץ. ווען מ'הערט אים מער ניט, נעמען די שפּילער אים זוכן. דער וואָס דערזעט אים צוערשט האָרף אויסרופן „אַ וואָלף! אַ וואָלף!" כדי שפּילער, וואָס זוכן אין פאַרשידענע ערטער, זאָלן זיך דערוויסן, אַז מ'האָט אים דערזען, און אַז מ'דאַרף זיך היטן.

דער וואָלף לויפט אַרויס פון דער באַהעלטעניש און לאָזט זיך כאַפּן די שפּילער. דער וואָס לויפט צו צו דער גרענעץ איידער דער וואָלף האָט אים אָנגערירט, איז פריי. דער וואָס ווערט אָנגערירט, ווערט אַ וואָלף אוןביידע נעמען איצטער כאַפּן די איבעריקע. די שפּיל האַלט אָן אַזוי לאַנג ביז אַלע ווערן „וועלפעלאַך".

ווען ס'זיינען פאַראַן מער „וועלפעלאַך", ווי אַנדערע שפּילער, בלייבן די „וועלפעלאַך" ביי דער גרענעץ און די שפּילער באַהאַלטן זיך.

פאַרקלאַפּט.

מ׳באַשטימט אַ מעטע, (אַ גרענעץ) וואו עס פאַרקלייבן זיך אַלע שפּילער. כדי די מעטע צו דערקענען, קען מען אַוועקלייגן אַ שטיין. אַ „זוכער" ווערט אויסגעקליבן, וועמעס אויפגאַב עס איז אויסצוגעפינען די שפּילער, נאָכדעם ווי זיי באַהאַלטן זיך. כדי דער זוכער זאָל ניט וויסן, וואו מ׳האָט זיך באַהאַלטן, וואַרפט מען אַוועק אַ שטעקן, אַזוי ווייט ווי מעגלאַך, און ער לויפט אים כאַפּן. מיט׳ן שטעקן אין האַנט קומט דער זוכער צוריק צו דער מעטע, קלאַפּט דריי מאָל אָן דעם שטיין, און רופט אויס: „כ׳גיי זוכן!" — אַזוי הויך, אַז אַלע שפּילער זאָלן דערהערן און זיין גרייט. דעם שטעקן לאָזט ער איבער ביים שטיין, און נעמט זיך זוכען. אויב ער דערזעט אַ שפּילער, נעמען ביידע לויפן צוריק צום שטיין. אויב דער זוכער קומט פריער, הייסט עס, אַז דער צווייטער איז ארויס פון שפּיל, און מ׳דאַרף אים שוין ניט כאַפּן. אויב דער צווייטער קומט פריער, קלאַפּט ער מיט׳ן שטעקן דריי מאָל אין שטיין, און רופט אויס: „פאַר אַלעמען, פאַר אַלעמען!" ד. ה., ער :פאַרקלאַפּט" דעם קאָן פאַר אַלע איבעריקע שפּילער, און יענע דאַרפן זיך מער ניט היטן. זיי קומען צו צו דער מעטע, און אַ נייער קאָן פאַנגט זיך אָן מיט׳ן זעלבן זוכער. אַ נייעם זוכער קלייבט מען אויס דאַן, ווען קיין איינעם פון די באַהאַלטענע איז ניט געלונגען צו צוקומען און אָנקלאַפּן אינם שטיין. בשעת דער זוכער יאָגט זיך מיט איינעם, מעג אַ צווייטער שפּילער פּרו־בירן צולויפן צו דער מעטע. מער פון צוויי שפּילער דאַרפן ניט אַנטיילנעמען.

ה

וועט־שפּילן.

1. שלי שלך
2. פייער־רעטער
3. בולבעס
4. אַ וועט־לויף
5. עסקימאָסן־טאַנץ I
6. עסקימאָסן־טאַנץ II

שלי, שלך.

די קינדער טיילן זיך איין אין צוויי רופּעס. יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס אַן אַנפירער, וואָס שטייט דער ערשטער אין דער שורה; אַלע איבעריקע שטייען הינטער אים. די צוויי אַנפירער שטעלן זיך פּנים אל פּנים און האלטן א שטריק, וואָס איז געַנוג גרויס, אַז יעדע איינער פון דער גרופּע זאָל אים קענען האַלטן. צווישן זיי ווערט מיט קרייט אָנגעצייכנט די גרענעץ פון יעדער גרופּע. ווען די צוויי שורות זיינען פארמירט קומט פאר דאָס געשפּרעך צווישן די אַנפירער:

1טער אַנפירער: שלי, שלך!
2טער אַנפירער: שיק דיין פאָלק!
1טער אַנפירער: מיין פאָלק איז שטאַרק!
2טער אַנפירער: מיין פאָלק איז נאָך שטאַרקער!

שיקט! גיט דער לערער א צייכן.

ווען דאָס לעצטע וואָרט ווערט אויסגערעדט, אָבער בשום אופן ניט פריער, פּרובירט יעדע גרופּע אריבערציען אויף איר זייט די צווייטע. אויב איין אָנפירער ווערט אריבערגעצויגן אויף דער צווייטער זייט, הייסט עס, אז זיין צד האָט פארלאָרן.

אלס אָנפירער דארף מען געוויינטלאך אויסקלייבן דעם שטארקסטן צווישן די שפּילער, און מ'דארף זען אז די איינטיילונג זאָל זיין פּראָפּאָרציאָנעל לויט די שטאַרקע קינדער אין יעדער גרופּע.

אָנשטאָט א שטריק, קען איין שפּילער ארומנעמען דעם צווייטן, אונטער די ארימס, און אזוי ציען, בשעת די אָנפירער אליין קענען האלטן א שטריק, אָדער זיך גאָר האלטן ביי די הענט.

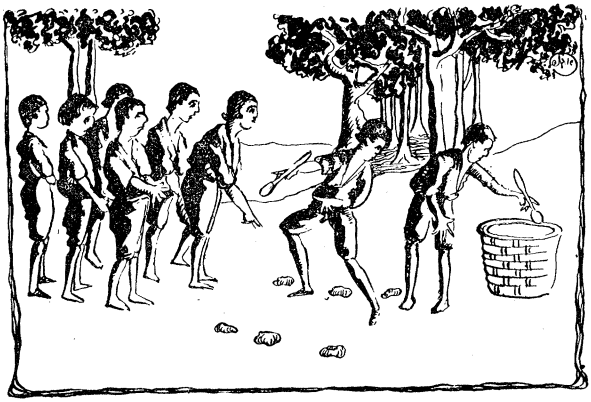
געזיגט האָט יענער צד, וואָס האָט פריער געוואונען פינף קאָנען.

פייער־רעטער.

מ'קלייבט צוזאמען א קופּע זאכן, ווי, פּילקעס, שטיוול, היטלען, בעכער, לעפל, א. אז. וו. די קופּע זאכן ווערט פאנאנדערגעטיילט אין צוויי גלייכע קופּקעלאך. די קינדער ווידער, טיילן זיך אויך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס, און יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס איר אָנפירער. יעדע גרופּע שטעלט זיך אויס אין א שורה. ביי איין זייט שורה ליגן די זאכן (אין א קאָרב איז נאָך בעסער); לעבן די זאכן שטייט דער אָנפירער. לעבן דעם לעצטן פון דער שורה געפינט זיך א שטול. לויט'ן באפעל פון דעם פירער, שיקט דער אָנפירער פון יעדער גרופּע איבער די זאכן צום שפּילער ביי דער שטול. די זאכן מוזן דורכגיין דורך יעדן שפּילער. דער לעצטער פון דער שורה, נעמט איבער די זאכן, און לייגט זיי אוועק אויף דער שטול. אויב עפּעס איז ארונטערגעפאלן, מוז מען עס פריער אויפהייבן, איידער מ'גיט

איבער א נייע זאַך. ווען אלע זאכן זיינען שוין אויף דער שטול, ווערן זיי ווידער צוריקגעשיקט צום אָנפירער, וואָס לייגט זיי אריין אין קאָרב. די גרופּע וואָס האָט פריער געענדיקט די ארבעט, האָט געוואונען די שפּיל.

בולבעס.



די שפּילער ווערן איינגעטיילט אין גרופּעס פון גלייכע צאָלן (לאָמיר זאָגן, צו פינף), און שטעלן זיך אויס שורות'ווייז איינע לעבן דער אנדערער. פּאָרנט פון יעדער גרופּע ווערן אויסגעלייגט, אין א גלייכער שורה זיג־זאַג פאָרם, אזוי פיל בולבעס וויפיל שפּילער די גרופּע פאַרמאָגט. א צוויי פוס ווייטער געפינט זיך אויך אַן עמער, אָדער א קאָרב, אין וועלכן די בולבעס דארפן אריינגעלייגט ווערן. דער ערשטער פון יעדער גרופּע האַלט א לעפל, פון א געוויינטלאַכער גרייס. און לויט א צייכן פון אַן אָנפירער, הייבט דער ערשטער פון יעדער גרופּע אויף איין בולבע, לייגט זי אריין אין קאָרב, און גיט איבער דעם לעפל צו זיין שכן אין זיין גרופּע. ער אליין שטעלט זיך אוועק אָן א זייט.

דער שכן טוט דאָס זעלבע, און גיט ווידער איבער דעם לעפל צו זיין שכן. אזוי ביז יעדער פון דער גרופּע האָט אויפגעהויבן און אריינגעלייגט א בולבע אין קאָרב.

ווען איינער לאָזט פאַלן זיין בולבע, מעג ער זי אויפהייבן פון דעם אָרט, וואו זי ליגט. באנוצן אין אלע פאלן מעג מען נאָר איין האנט.

די גרופּע, וואָס האָט פריער פארענדיקט די ארבעט, איז די געווינערן פון שפּיל. אלס סימן אז א גרופּע האָט פארענדיקט, בלייבט דער לעצטער שטיין ביים קאָרב, מיט׳ן לעפל אויפגעהויבן אין דער הייך.

אָנשטאָט אָנפאנגען מיט דער לעצטער בולבע אין דער שורה, קען מען עס טאָן מיט דער ערשטער. יעמאָלט מוז אָבער דער קאָרב שטיין לעבן די שפּילער.

א וועטלויף.

מ׳באשטימט א גרענעץ צום לויפן לויט׳ן עלטער פון די קינדער. ווען דער פירער גיט א צייכן, נעמען די שפּילער לויפן אין איינער פון די פאָלגנדיקע פאַזעס:

1. שפּרינגען בלויז אויפ׳ן רעכטן פוס.

2. שפּרינגען בלויז אויפ׳ן לינקן פוס.

3. שפּילער לויפן צו צוויי מיט אמאָל: צוויי קינדער נעמען זיך ארום די ארימס און טאנצן צו צו דער גרענעץ.

4. מיט די הענט פארלייגט אויף הינטן.

5. אויפ׳ן רעכטן פוס, האלטנדיק דעם לינקען פוס אין דער רעכטער האנט, א. אז. וו.

עסקימאָסן־טאַנץ.

(וועט אין לויפן).

מ'באַשטימט אַ גרענעץ פון ניט מער ווי פופציק פוס. די שפּילער שטעלן זיך אַוועק אויף איין זייט גרענעץ אין פאָלגנ־דיקער פּאָזיציע:

פיס און הענט צו דער ערד. די קני דאַרפן זיין גלייך, ניט איינגעבויגן. די הענט דאַרפן אַרומנעמען די קנעכלען פון די פיס מיט גלייכע עלנבויגנס, ווי ווייט מעגלאַך. לויט אַ צייכן פון פירער, נעמען זיי „צוטאַנצן" צו דער צווייטער גרענעץ.

דער וואָס קומט צו פריער, געווינט די שפּיל.

א וואַריאַציע פון עסקימאָסן־טאַנץ.

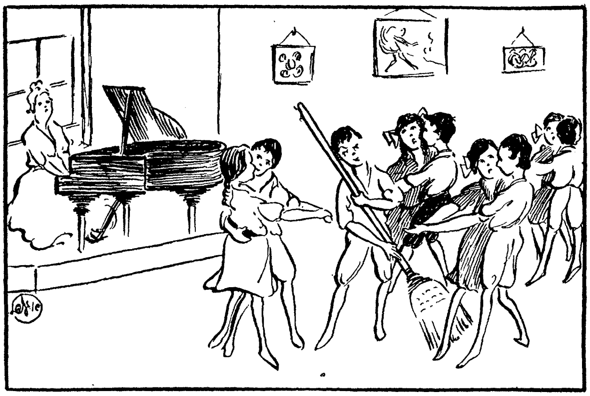
די שפּילער שטייען גלייך; די פיס שטייף און געהאַלטן צוזאַמען. די הענט פאַרלייגט איינע איבער דער צווייטער, אויף דער ברוסט. אין דער פּאָזיציע נעמען זיי צושפּרינגען צו דער גרענעץ, ניט איינבייגנדיק זיך בשעת'ן שפּרינגען.

III

פאַרשידענע שפּילן.

1. דער בעזעם טאַנצט
2. דאָס איי פּאַלט
3. לאַכן
4. רעכענען
5. קלאַפּ אַרויס דעם שטעקן
6. אָרעם קעצעלע
7. באַסטאַ
8. ניט געשטויגן, ניט געפלויגן
9. דער ריכטער
10. דאָס געהיימע וואָרט
11. ערד, לופט, פייער, וואַסער
12. געאָגראַפיע

דער בעזים-טאַנץ



מ׳וואָרפט אוים אויף איין שפּילער, וואָס זאָל טאַנצן מיט א בעזים. די איבעריקע, אינגלאך און מיידלאך, טיילן זיך איין אין צווייען. ווען די פּיאַנע הייבט אָן שפּילן (א וואַלץ), נעמען אלע טאַנצן, און דער מיט׳ן בעזים אויך. דער וואָס שפּילט ביי דער פּיאַנע, דאַרף פּלוצלונג אויפהערן און אלע שפּילער בייטן זיך מיט זייערע שותפים. דער בעזים-טרעגער וואַרפט אוועק דעם בעזים און זוכט זיך אוים א נייעם שותף. אויב ער קען קיינעם ניט קריגן, מוז ער ווייטער טאַנצן מיט׳ן בעזים אין צווייטן קאָן. דער וואָס בלייבט אליין, מוז נעמען דעם בעזים אלס א שותף.

יעדער איינער מוז טאַנצן מיט א נייעם שותף ביי יעדן נייעם קאָן.

דאָס איי פאלט.

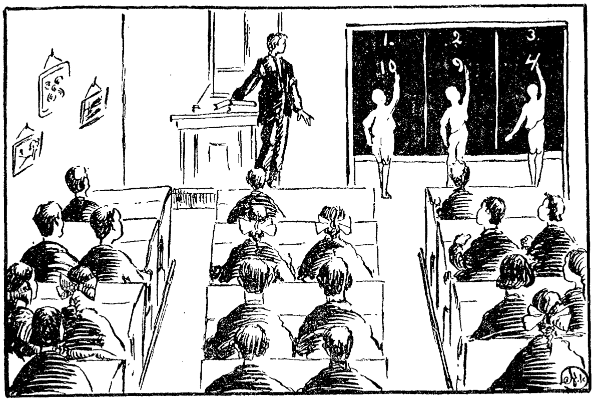
די שפּילער זעצן זיך ארום אַ טיש. אויפ'ן טיש, אין דער מיט, שיט מען אוים אַ קופּקעלע זאַלץ, אָדער זאמד און אויפ'ן שפּיץ פון קופּקעלע שטעלט מען אַוועק אַן איי. יעדער איינער פון די שפּילער האָט אַ לעפל און איינער נאָכ'ן אנדערן, נעמט יעדער אַוועק אַ ביסעלע זאַלץ מיט'ן לעפל. יעדער איינער האָט אַ רעכט אַוועקצונעמען אַזוי פיל ברעקלאַך זאַלץ, ווי אים געפעלט. אויב דאָס איי פאַלט אום בשעת איינער נעמט אַ ביסל זאַלץ, דאַרף ער געבן אַ משכון. דער וואָס האָט דורכ'ן גאַנצן שפּיל קיין משכון ניט געגעבן, איז דער געווינער.

ל אַ כ ן.

דאָס איז אַ שפּיל פון אַ קינסטלאַך געלעכטער, וואָס ווערט אַמאָל, אין משך פון שפּיל, זייער ערנסט.

דער פירער, אָדער דער לערער אַליין, וואַרפט עפּעס אין דער לופטן, אַ פּילקע, שליסעלאַך, א. אז. וו., און אַלע שפּילער ברעכן דאַן אוים אין אַ געלעכטער, וואָס האַלט אָן אַזוי לאַנג, ביז די געוואָרפענע זאַך קומט צוריק אַראָפּ אויף דר'ערד. דאָס געלעכ־טער מוז אויפהערן גלייך און מיט אַמאָל. דער וואָס לאַכט ווייטער מוז געבן אַ משכון. אָנפאַנגען אַ צווייט מאָל דאַרף מען ערשט דאַן, ווען די שפּילער האָבן זיך פולשטענדיק באַרואיקט.

רעכענען.



די דאָזיקע שפּיל קען צום בעסטן דורכגעפירט ווערן אין קלאַס. אַלע שפּילער זיצן אין זייערע רייען, און מ׳דאַרף זען, אַז אין יעדער ריי זאָל זיין אַ גלייכע צאָל שפּילער.

פאָרנט פון די רייען, געפינט זיך אַ שרייב־ברעט, וואָס ווערט איינגעטיילט אין אַזוי פיל אָפּטיילן, וויפיל רייען ס׳ווערן פאַרנומען פון די קינדער: אויב ס׳זיינען פאַראַן 3 רייען — אין 3 אָפּטיילן, א. אַז. וו. די אָפּטיילן אויפ׳ן ברעט, דאַרפן אויך נומערירט ווערן: ערשטע ריי, צווייטע ריי, דריטע ריי.

אויפ׳ן ערשטן טישל פון יעדער ריי ליגט אַ שטיקל קרייט. ווען דער פירער גיט אַ צייכן, לויפט דער ערשטער פון יעדער ריי צו צום שרייב־ברעט און שרייבט אויף איין צאָל אויף זיין אָפּטייל: אַ 10, אַ 15, א. אַז. וו. ווי נאָר ער האָט געענדיקט, זעצט ער זיך אַוועק אויף זיין אָרט, און גיט איבער דאָס שטיקל קרייט צו דעם צווייטן אין דער ריי, וואָס טוט דאָס זעלבע ווי דער ערשטער. די לעצטע פון די רייען, דאַרפן קיין נייע צאָלן ניט אויפשרייבן; זיי דאַרפן בלויז אונטערציען דעם סך־הכל פון די אויפגעשריבענע צאָלן.

די ריי וואָס האָט פּיער פאַרענדיקט איר אַרבעט, געווינט די שפּיל.

אויב דער לעצטער מאַכט אַ טעות אין דעם סך־הכּל, מוז ער אויפסניי איבעררעכענען.

קלאַפּ אַרויס דעם שטעקן.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גרופּעס. אַ 50 פוס ווייטער פון ביידע גרופּעס געפינט זיך אַ בערגל זאַמד אין וועלכן ס'ווערט אַריינגעשטעקט אַ שטעקן. דער ערשטער פון יעדער גרופּע האָט אַ שליידער־העלצל מיט וועלכן אַרויסצוקלאַפּן דעם שטעקן פון בערגל זאַמד. די פּירער פון ביידע גרופּעס ציילן צווישן זיך אויס, ווער פון זיי זאָל פריער וואַרפן דאָס שליידער־העלצל.

ביים בערגל זאַמד געפינט זיך אַ פאַרטרעטער פון יעדער גרופּע צוריקצוּוואַרפן דאָס שליידער־העלצל און גלייכצושטעלן דעם שטעקן, ווען ס'איז נייטיק.

אויב איינער פון אַ גרופּע פאַרלירט, ד. ה. ער טרעפט ניט אין דעם שטעקן אויפ'ן בערגל זאַמד, ווערט אויפ'ן חשבון פון זיין גרופּע פאַרשריבן אַ פאַרלוסט און אַ מיטגליד פון דער צווייטער גרופּע וואַרפט דאָס שליידער־העלצל. אויב ער געווינט, ווערט אויפ'ן חשבון פון זיין גרופּע פאַרשריבן אַ געווינס.

דער וואָס פאַרלירט איינמאָל שטעלט זיך דער לעצטער אין דער גרופּע. אויב ער פאַרלירט מער ווי איין מאָל, פאַלט ער אינגאַנצן אַרויס פון שפּיל. די גרופּע וואָס האָט די גרעסטע צאָל געווינסן, געווינט די שפּיל.

אַרעם קעצעלע.

די שפּילער קלייבן פון זיך אויס אַ „קעצעלע". אַלע זעצן זיך אויס אין אַ קרייז און דאָס קעצעלע זעצט זיך אַוועק ביי די פיס פון איינעם פון די שפּילער און קוקט צו אים אַרויף. דאָס קעצעלע זעט אויס אויפגערעגט, אומרואיק, און דער שפּילער דאַרף עס באַרואיקן מיט די ווערטער „אַרעם קעצעלע" — דריי מאָל. די ווערטער דאַרף ער אַרויסזאָגן מיט אַ טאָן פון געבעט אָדער טרייסט און ניט לאַכן דערביי. אויב ער לאַכט, ווערט ער „קע־צעלע" און קעצעלע פאַרנעמט זיין אָרט אין קרייז. אויב ער לאַכט ניט, מעג קעצעלע מאַכן אַלערליי קעצישע האַוואַיעס, כדי צו מאַכן אים לאַכן. אויב קעצעלען געלינגט ניט צו מאַכן איין שפּילער לאַכן, זעצט עס זיך אַוועק ביי אַ צווייטן שפּילער.

מ'קען אויך שפּילן אַזוי, אַז די וואָס לאַכן פאַלן אַרויס פון שפּיל, און ביי יעדן נייעם קאָן, קלייבט מען אויס אַ נייַ „קעצעלע".

דאָס געהיימע וואָרט.

צוויי שפּילער נעמען זיך אין זין אריין א וואָרט און פירן א געשפּרעך צווישן זיך, אריינמישנדיק יעדע ווײַלע דאָס געהיימע וואָרט. דאָס געשפּרעך דאַרף געפירט ווערן הויך, כדי אַלע פאַר־זאַמלטע זאָלן קענען הערן אַלצדינג.

יעדער שפּילער פּרובירט אויסגעפינען פון זייער שמועס דאָס געהיימע וואָרט און ווען אים דאכט זיך, אז ער ווייס וועלכעס וואָרט דאָס איז, שטייט ער צו צו די ערשטע צוויי און נעמט אנטייל אינ'ם געשפּרעך. אויב ס'ווייזט זיך ארויס, אז ער האָט געהאט א טעות, מוז ער זיך אוועקזעצן און פאַרדעקן זיין פּנים אַלס שטראָף דורכ'ן גאַנצן שפּיל.

די ערשטע צוויי האָבן א רעכט אָנצופרעגן ביים נייעם מיט־גליד צי ווייס ער טאַקע, וואָס דאָס וואָרט איז און ער מוז זיי ענטפערן. אויב ער ווייס ניט, באַקומט ער דיזעלבע שטראָף, ווי דערמאָנט.

ערד, לופט, פייער, וואסער.

די שפּילער זיצן, אָדער שטייען, אין א קרייז און מ'קלייבט אויס אן אָנפירער. דער אָנפירער האָט א פּילקע (באָל), וואָס ער וואַרפט צו צו איינעם פון די שפּילער, זאָגנדיק בשעת־מעשה איינס פון די ווערטער: ערד, לופט, פייער, וואסער. אויב ער באַנוצט דאָס וואָרט „ערד", דאַרף דער שפּילער צו וועמען די פּילקע ווערט צוגעוואָרפן, אָנרופן א זאַך וואָס לעבט אויף דער ערד; למשל: לייב, פערד, א. אז. וו. אויב דאָס וואָרט „לופט" ווערט באַנוצט — דאַרף ער אָנרופן א זאַך וואָס לעבט אין דער לופט: אָדלער, טויב א. אז. וו.; אויב דאָס וואָרט „וואסער" ווערט באַנוצט — א זאַך וואָס לעבט אין וואסער: העכט, קאַרפּ, שלייען; אויב

„פייער" ווערט באַנוצט — דאַרף ער אָוועקוואַרפן די פּילקע און בלייבן שטיל. דער ענטפער מוז קומען, איידער מ'ציילט אָפּ צען. דער וואָס איז עובר אויף די געזעצן מוז געבן אַ משכון.

מ'דאַרף אויסמיידן אַזעלכע ווערטער, וואָס זיינען שוין אָנגעגעבן געוואָרן פון פריערדיקע שפּילער.

געאָגראַפיע.

די שפּילער טיילן זיך איין אין ־צוויי גלייכע גרופּעס. יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס איר פירער. ווען דער אָנפירער פון שפּיל גיט אַ צייכן, רופט דער אָנפירער פון גרופּע נומער איינס אויס אַ נאָמען פון אַ לאַנד, אַ באַרג, אָדער פון אַ שטאָט. ווי נאָר ער האָט אויסגערופן דעם נאָמען, נעמט ער ציילן ביז צען. דער אָנפירער פון דער צווייטער גרופּע מוז גלייך אויסרופן אַ צווייטן געאָגראַפישן נאָמען, וואָס הייבט זיך אָן מיט'ן זעלביקן אות, ווי דער נאָמען פון ערשטן פירער. דעם נאָמען מוז ער אָבער אויסרופן, איידער דער ערשטער פירער האָט געענדיקט ציילן ביז צען. אַזוי שנעל ווי דער צווייטער פירער האָט אָפּגעענטפערט מיט אַ נאָמען, נעמט ער אויך ציילן און דער ערשטער פירער מוז אָפּענטפערן, אָדער מיט אַ נאָמען, וואָס הייבט זיך אָן מיט'ן זעלבן אות, אָדער מיט אַ נייעם אות.

די אַרבעט פון די איבעריקע שפּילער באַשטייט אין צוגרייטן געגנוג נעמען פון יעדן אות פאַר זייער אָנפירער.

ווען דער אָנפירער פון אַ גרופּע ענטפערט ניט אָפּ מיט אַ נאָמען איידער דער צווייטער פירער האָט געענדיקט ציילן, פאַרלירט זיין גרופּע איין פּונקט, און די צווייטע גרופּע געווינט איין פּונקט.

די גרופּע וואָס באַקומט פריער צען פּונקטן, געווינט די שפּיל.

ביישפּילן פון געאָגראַפישע נעמען :

אמעריקע	טערקיי	עגיפּטן
אפריקע	טעקסעס	פּוילן
בעלגיע	יעמען	פּאָרטוגאַל
ברעמען	יוקאַטאַן	פראַנקרייך
גריכנלאַנד	לאָנדאָן	פינלאַנד
גאַליציע	לייפּציק	צוריך
דענמאַרק	מעקאַ	ציון
דרעזדען	מאָנטאַנאַ	קענטאָקי
האַיטי	נאָרוועגיע	קאַלקוטאַ
האָלאַנד	ניל	רוסלאַנד
וואַרשע	סיריע	ראַין
ווענעציע	סיביר	שפּאַניע
	עסטרייך	שוועדן

באַסטאַ.

די שפּילער זעצן זיך אוים אין אַ קרייז, און הייבן אָן ציילן, נאָך דער ריי נאָך. דער ערשטער זאָגט 1, דער צווייטער — 2, און אזוי כסדר, ביז מ'קומט צו דער צאָל 7. דער וואָס דאַרף אָנרופן די צאָל, אָדער אן אנדערע צאָל אין וועלכער ס'איז פאַראַן אַ 7 אָדער וועלכע טיילט זיך אויף 7, זאָגט ער דאָס וואָרט „באַסטאַ", אָנשטאָט 7. צ. ב. ווען מ'ציילט ביז 12, זאָגט איינער דרייצען, און דער שכן „באַסטאַ"; דערנאָך 15, 16 און — „באַסטאַ", ווייל אין זיבעצען געפינט זיך אַ 7. דער וואָס זאָגט די צאָל אָנשטאָט „באַסטאַ„ פאַלט אַרויס פון שפּיל, און דער קאָן פאַנגט זיך אָן אויף ס'ניי מיט די איבעריקע שפּילער, און האַלט אָן אזוי לאַנג ביז איינער פאַרבלייבט, וואָס ווערט פאַררעכענט פאַר דעם געווינער.

ביים אָנפאַנגען אויף ס'ניי, הייבט מען ווידער אָן מיט דער צאָל איינס.

אָנשטאָט זאָגן „באַסטאַ", קען דער דאָזיקער שפּילער ארויס־לויפן פון קרייז, אָדער אויסרופן: „כ'וויל ניט די צאָל!"

ניט געשטויגן, ניט געפלויגן.

די קינדער זעצן זיך אוים אין א קרייז. די פראַגעס מוזן געשטעלט ווערן גאַנץ שטיל, אזוי אז בלויז דער וועמען מ׳פרעגט זאָל זי הערן. דאָס זעלבע מיט די ענטפערס.

דער ערשטער אין קרייז פרעגט זיין שכן, למשל: „האָסטו ליב בלומען?" און דער שכן מוז די דאָזיקע פראַגע גוט געדענקען, און געבן אן ענטפער. לאָמיר זאָגן, אז ער ענטפערט: „יאָ, ווען זיי שמעקן". דעם ענטפער דאַרף געדענקען דער ערשטער פרעגער. דער צווייטער אין קרייז ווענדט זיך איצט צום דריטן מיט אן אנדערער פראַגע, לאָמיר זאָגן: „האָסטו ליב בול־בעס?" ענטפערט דער דריטער: „יאָ, געבראָטענע". דער צווייטער דאַרף, אלזאָ, געדענקען די פראַגע פונ׳ם ערשטן, און דעם ענטפער פונ׳ם דריטן. דער דריטער, די פראַגע פונ׳ם צווייטן, און דעם ענטפער וואָס דער פערטער וועט אים געבן. אזוי האַלט עס אָן, ביז יעדער איינער האָט געפרעגט, און געענטפערט. צום סוף שרייבט יעדער איינער אויף די פראַגע, וואָס מ׳האָט אים געפרעגט, און דעם ענטפער, וואָס ער האָט באַקומען אויף זיין פראַגע. דער צווייטער וואָלט דאָ געדאַרפט שרייבן: מ׳האָט מיך געפרעגט: „האָסטו ליב בלומען?" דער ענטפער איז געווען: „יאָ, געבראָטענע".

דער ריכטער.

די שפּילער קלייבן פון זיך אויס א ריכטער. די איבעריקע זעצן זיך אויס (אָדער שטייען) אין צוויי שורות, איינער קעגן צווייטן. דער ריכטער געפינט זיך פאַרנט פוןביידע שורות, און שטעלט וועלכע פראגעס ער וויל. ענטפערן דארף ניט דער וועמען מען פרעגט, נאָר יענער, וואָס זיצט אנטקעגן דעם געפרעגטן. און אין זיין ענטפער טאָרן זיך ניט געפינען די פאָלגנדע ווערטער: יאָ, ניין, שווארץ, ווייס, קאלט,ווארעם, אדער אנדערע, ווי אפּ־גערעדט אין אנפאנג שפּיל. אויב דער, וועמען מ׳פרעגט ענט־פערט, אָדער דער וואָס זיצט אקעגן ענטפערט ניט, ביז מ׳ציילט אָפּ 10, אָדער ווען אין זיין ענטפער ווערן דערמאָנט די פארבאָ־טענע ווערטער, דארף ער געבן א משכון.

כדי די שפּיל זאָל ארויסרופן „לעבן" און אינטערעס, דארף מען זען, אז אי די פראגעס און אי די ענטפערס, זאָלן קומען גאנץ שנעל.

דער וואָס האָט קיינמאָל ניט פאַרלאָרן, ווערט דער ריכטער אין צווייטן קאָן. אויב ס׳זיינען דאָ עטלאָכע אזעלכע, ווארפט מען אוים צווישן זיי.

דער ערשטער קאָן ענדיקט זיך ווען דער ריכטער האָט יעדן איינעם געשטעלט א פראגע.

שטראָפּן.

אינהאַלט:

1. הייב דעם פוס
2. נאַ דיר א פּעני
3. רעכטס־לינקס
4. פיר ווינקלען
5. ניין
6. נדבות
7. צייל א פּערז
8. ווערטער
9. אינעווייניק, אויסנווייניק
10. סטאַטוע
11. שפּיגל
12. בראַנד־פּייער
13. אָן די הענט
14. געוואַלט, מיין קאָפּ
15. א וויש מיט דער נאָז
16. אמת און ליגן
17. צוקערקעס
18. זעקס פּיס
19. פּייער
20. רעדע־האַלטן
21. פיר פּיס
22. שפּרינגען
23. בייסן
24. א״ב
25. ציילן
26. קוש דעם שאָטן
27. שלום עליכם
28. דער בלינדער שפּרונג
29. האַמער, גראַבליע, נאָדל
30. יאָ
31. גיין א טענצל
32. לאַכן

שטראָפן.

הייב דעם פוס.

דער שפּילער זאָל זיך אװעקשטעלן בײַ אַ װאַנט, אַזױ אַז זײַן לינקער פוס, לינקע האַנט, און לינקע באַק, זאָלן באַרירן די װאַנט, און זאָל פּרובירן אױפהײבן זײַן רעכטן פוס.

נאָ דיר אַ פּעני.

דער שפּילער דאַרף זיך אװעקשטעלן האַרט בײַ אַ װאַנט, אַזױ אַז די אָפּצאַסן זאָלן באַרירן די װאַנט. פאַרנט פון שפּילער, אַן ערך אַ פוס װײַטער, ליגט אַ פּעני. ער באַקומט די פּעני, אױב ער קען זי אױפהײבן שטײענדיק אין דער פּאָזיציע.

רעכטס-לינקס.

דער באַשטראָפטער דאַרף אַ שפּרונג טאָן צוערשט מיט׳ן רעכטן פוס אַלײן, דערנאָך מיט׳ן לינקן און איצטער מיט בײדע פיס. אַזױ דאַרף ער טאָן כסדר פינף מאָל, ניט אָפּשטעלנדיק זיך. אױב ער מאַכט אַ טעות מוז ער אָנהײבן פון דאָס נײַ.

פיר װינקלען.

מ׳הײסט דעם באַשטראָפטן װײנען אין אײן װינקל, לאַכן אין אַ צװײטן, טאַנצן אין אַ דריטן, און זינגען אָדער פײפן אין אַ פערטן װינקל.

נײַן.

ער דאַרף ענטפערן „נײַן" אױף אַלע פראַגעס פון די שפּילער.

נ ד ב ו ת.

צוויי גייען ארום קלייבן נדבות צווישן די שפּילער. איינער איז בלינד, און דער זעעוודיקער גיט איבער (געוויינטלאך א פּעטשל, א קניפּ, א. אז. וו.) דעם בלינדן אלץ וואָס ער באקומט.

צ י י ל ן א פּ ע ר ז.

איבערזאָגן א פּערז פון אויסנווייניק און ציילן יעדעס וואָרט. למשל: מיר (איינס) אלע (צוויי), מיר (דריי) זיינען (פיר), א, אז. וו.

ו ו ע ר ט ע ר.

געבן דעם שפּילער דריי ווערטער, וואָס האָבן קיין שייכות נישט צווישן זיך, און ער דארף עפּעס דערציילן, און אין דער מעשה איינשליסן די דאָזיקע ווערטער.

א י נ ו ו י י נ י ק, א ו י ס נ ו ו י י נ י ק.

מ׳הייסט דעם שפּילער קושן א בוך פון אינעווייניק און פון אויסנווייניק, ניט עפּענענדיק דאָס בוך. (ער קושט דאָס בוך אינעווייניק, אין צימער, און אויסנווייניק, ארויסגייענדיק פון צימער).

ס ט אַ ט ו ע.

דער באשטראָפטער שטעלט זיך אוועק אין מיטן צימער, און איינער נאָכ׳ן אנדערן גייען די שפּילער צו צו אים און מאכן פון אים פארשידענע סטאַטועס — יעדער לויט זיין ווילן. ער פאר־בלייבט אין איין פּאָזע, ביז דער צווייטער קומט צו, גלייכט אים אויס, און פאָרמירט עפּעס נייעס.

שׁ פּ י ג ל.

דער באשטראָפטער שטייט אין מיטן צימער, און שפּילט די ראָלע פון א שפּיגל. יעדער איינער שפּיגלט זיך אין אים, מאכנ־דיק פארשידענע באוועגונגען מיט די הענט, פּנים א. אז. וו. און ער מוז עס נאָכטאָן — ווי א שפּיגל.

ב ר אַ נ ד - פּ י י ע ר .

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורות, איינע אקעגן דער צווייטער. דער באַשטראָפטער מוז דורכלויפן הין און צוריק איינמאָל; בשעת ער לויפט דורך, גיט אים יעדער איינער אַ קלאַפּ איבער דער פּלייצע. וואָס פלינקער ער לויפט, אלץ ווייניקער קלעפּ באַקומט ער.

אָ ן ד י ה ע נ ט .

זיך זעצן אויף דער פּאָדלאָגע און זיך אויפשטעלן אָן דער הילף פון די הענט.

ג ע ו ו אַ ל ט, מ י י ן ק אָ פּ !

דער באַשטראָפטער לויפט ארום פון איין שפּילער צום צווייטן, האלטנדיק זיך ביים קאָפּ, אָדער ביים בויך, אויסרופנדיק יעדעס מאָל: „געוואַלט, מיין קאָפּ! גַעוואַלט, מיין בויך!“

ר ע ד ע .

דער שפּילער זאָל האלטן אַ רעדע איבער אַ טעמע אויסגע־קליבן פון די ריכטער.

פ י ר פ י ס

זיך שטעלן מיט פיר פיס אויף דער וואנט (שטעלן אַ שטול מיט די פיס צו דער וואנט).

ש פּ ר י נ ג ע ן .

מ׳הייסט דעם שפּילער אויסשטעלן דריי שטולן, איינע נאָך דער אנדערער, אויסטאָן די שיך, און אריבערשפּרינגען איבער זיי (ער כאפּט זיך ניט, אז מ׳מיינט איבער די שיך...)

ב י י ס ן .

מ׳הענגט אויף אַן עפּעל אויף אַ לאָמפּ, אָדער עפּעס אנדערש, און מ׳הייסט דעם שפּילער עס איינבייסן, אָן דער הילף פון די הענט. דער עפּל דארף, פארשטייט זיך, הענגען נאָנט צום מויל.

א״ב.

דער באַשטראָפטער דאַרף איבערזאָגן דעם גאַנצן א״ב אויף צוריק. אויב מ׳וויל נאָך שווערער מאַכן די שטראָף, קען מען לעבן אים אוועקשטעלן איינעם, וואָס זאָל בשעת מעשה איבערזאָגן דעם א״ב לויט דעם געוויינטלאַכן סדר.

ציילן.

מ׳הייסט דעם באַשטראָפטן ציילן א געוויסע צאָל (50 אָדער 100) אויף צוריק.

א וויש מיט דער נאָז.

דער באַשטראָפטער שרייבט אויף א וואָרט אויפ׳ן שרייב־ברעט און מוז עס אליין אָפּווישן מיט זיין נאָז. וואָס קלענער דאָס וואָרט, אלץ ווייניקער צו ווישן.

אמת און ליגן.

דער באַשטראָפטער דאַרף שאָקלען מיט׳ן קאָפּ אויף „יאָ״, ווען מ׳דערציילט אים עפּעס, וואָס איז א ליגן און אויף „ניין״, ווען מ׳דערציילט אים אן אמת.

צוקערקעס.

מ׳נעמט צוויי צוקערקעס, איינגעוויקלט אין צוויי באַזונ־דערע פּאַפּירלאַך, און מ׳בינדט יעדע ארום מיט א שטריקל, א 5 פוס די לענג. די שטראָף איז פאַר צווייען. יעדן איינעם גיט מען איין שטריקל מיט א צוקערקע, און זיי נעמען דאָס שטריקל אין מויל, מיט דער צוקערקע אראָפּ. לויט א צייכן פון פירער, פאַנגען זיי ביידע אָן אריינציען דאָס שטריקל אין מויל, אָן דער הילף פון די הענט. דער וואָס ציט עס אריין פריער, קריגט ביידע צוקערקעס.

6 פיס.

דער שפּילער דאַרף פאַרלאָזן דאָס צימער און אריינקומען מיט 6 פיס (מיטברענגענדיק א שטול).

פ י י ע ר

דער שפּילער דאַרף זיך זעצן אויף פייער (אָנשרייבנדיק אויף א שטיקל פּאַפּיר „פייער", און זיך זעצן דערויף).

ה אַ מ ע ר, ג ר א ב ל י ע, נ אָ ד ל.

דער באַשטראַפטער ליגט ארויף זיין קאָפּ אויף א צווייטנס שוים. דער פירער רופט צו א שפּילער, און דער לעצטער פאַר־מירט מיט זיין האַנט, איבער דעם באַשטראָפטנס פּלייצע, א האמער (פארמאכטע פויסט) אָדער א גראבליע (אן אָפענע האנט מיט אראפּגעלאָזענע פינגער), אָדער א נאָדל (די האנט פארמאכט, אויסשטרעקנדיק בלויז דעם ווייז־פינגער). דער פירער פרעגט: „וואָס איז דאָס?" און דער באַשטראַפטער דאַרף טרעפן, וואָס דער שפּילער האָט פארמירט איבער זיין פּלייצע. אויב ער טרעפט, באקומט ער דריי קלעפּ, אָדער דריי שטעך, אָדער דריי גראבליעס, אָפּהענגיק אָן דעם וואָס ס'איז פארמירט געוואָרן פון דער האנט; טאָמער ניט בלייבט ער ליגן ביז ער טרעפט.

דער בלינדער שפּרונג.

מ'ווייזט דעם באַשטראָפטן אַ בענקל (אַ 2 פוס די הייך) איבער וועלכן ער וועט דאַרפן אַריבערשפּרינגען מיט פאַרבונדענע אויגן און ניט אַרונטערוואַרפן די ביכער, וואָס ליגן אויפ'ן בענקל. אַריבערשפּרינגען דאַרף ער צוויי מאָל; מ'וואָרנט אים אָבער, אַז פאַר יעדן בוך, וואָס ער וועט אַראָפּוואַרפן, וועט ער דאַרפן אַרי־בערשפּרינגען נאָכאַמאָל. ווען מ'האָט אים שוין פאַרבונדן די אויגן, פירט מען אים צו צום בענקל, כדי ער זאָל אָפּמעסטן די הייך. אַזוי שנעל ווי ער וויל נעמען שפּרינגען, נעמט מען שטי־לערהייט אַוועק דאָס בענקל. נאָכ'ן צווייטן מאָל, זאָגט מען אים אויס איבער וואָס ער איז געשפּרונגען.

קוש דעם שאָטן.

מ'הייסט דעם באַשטראָפטן קושן זיין אייגענעם שאָטן. (שטעלנדיק זיך לעבן אַ וואַנט. דאָס דאַרף ער אַליין אויסגע־פינען).

שלום־עליכם.

די דאָזיקע שטראָף איז פאַר צוויי שפּילער. מ'שטעלט דעם ערשטן אַוועק לעבן איין גרענעץ, דעם צווייטן אַקעגן אים, ביי אַ צווייטער גרענעץ. איצטער פאַרבינדט מען יעדן די אויגן, און מ'הייסט זיי גיין פאָרויס און זיך געבן „שלום־עליכם", אָדער „שטעקן הענט". זיי גייען הין און צוריק אַזוי לאַנג, ביז זייערע הענט באַגעגענען זיך.

יאָ.

דער באַשטראָפטער מוז שטעלן אַ פראַגע אויף וועלכער מ'קען ניט ענטפערן „ניין". (די פראַגע איז: „ווי לעזט מען י—אָ?")

גיין אַ טענצל.

די דאָזיקע שטראָף איז פאַר צוויי שפּילער. מ'פאַרבינדט ביידן די אויגן, און זיי גייען אַ טאַנץ.

ביבלאָגראַפיע.

אין דער דאָזיקער ביבליאָגראַפיע גייט אריין (1) אַ טייל פון יענע ביכער, וואָס זיינען באַנוצט געוואָרן ביים צוזאַמענשטעלן דאָס שפּילבוך (באַצייכנט מיט אַ שטערנדל) און (2) אַזעלכע וואו דער לערער קען געפינען אַ סך מאַטעריאַלן פאַר נייע שפּילן. כמעט אין אַלע ביכער, אחוץ די נומ. 18 און 19, געפינען זיך אָנווייזונגען וועגן דער פּראַקטישער דורכפירונג פון שפּילן און אַ רייכע ביבליאָגראַפיע.

די ביבליאָגראַפיע „שפּיל ביי אידן" ווערט בכיון אריינגעשטעלט פאַר די, וואָס ווילן זיך פאַרינטערעסירן מיט דער ראָלע פון שפּיל אין דער געשיכטע פון אידישער ערציאונג. אין ס'רוב פאַלען ווערט דער לעזער איבערגעשיקט צום אינדעקס פון בוך, מחמת דער ענין ווערט באַהאַנדלט אין עטלאַכע קאַפּיטלען און נישט אין אַ באַזונדערן אָפּטייל.

ווי און וואָס צו שפּילן.

* 1. Jessie H. Bancroft: Plays for Playground, etc.
* 2. M. Hoffman: Games for Everybody.
* 3. Hans Helling: Das Buch der Spiele.
4. Marion B. Newton: Graded Games and Rhythmic Exercises.
* 5. J. Elsom and B. Trilling: Social Games and Dances.
* 6. E. V. Lucas: Three Hundred Games and Pastimes.
* 7. Grace A. McMillan: Swedish Games.
* 8. G. Johnson: Education by Plays and Games.
9. Champlin: Cyclopedia of Games.
*10. Library for Young People: Sports and Games.

ביכער אין אידיש.

* 11. מ' גאלדבערג־אקון: באוועגונגס־שפילן (2טע אויפל.) פעטראגראד 1919.
12. יצחק קאצענעלסאן: געזאנג און שפיל. ווארשע 1920.
13. א. בולקין און ל. עפראן: קינדער־לידער און שפילן מיט געזאנג. (2טע אויפל.) ווילנע 1920.
14. א. בולקין: רואיקע שפילן. ווילנע 1921.
15. י. ענגעל: אידישע קינדער לידער, מאסקווע, ארויסגעגעבן פון דער „פעטערבורגער אידישער מוזיק געזעלשאפט".
* 16. קינדער־זשורנאל: ארויסגעגעבן פון די ניו יארקער שלום־עליכם פאלקס־שולן, ערשטער און צווייטער יארגאנג, ניו יארק 1920—1921.
17. קינדערוועלט: ארויסגעגעבן פון „פארבאנד פון נאציאנאל־ראַדיקאלע שולן", ניו־יארק 1917—1918.
17.א. קינדערלאנד: ארויסגעגעבן פון בילד. קאמ. פון אר. רינג, ניו יארק, 1921.

שפיל אין דער ערציאונג.

18. Joseph Lee: Play in Education.
19. John Dewey: Schools of To-Morrow, Chapter V.
20. Edwin A. Kirkpatrick: Fundamentals of Child-Study, Chapter XI.
20 א. האנא סאלוצקי: גייסטיקע ערציאונג, קאפ. „שפיל און ארבעט", פארלאג „דאס קינד", ניו־יארק, 1920.

שפיל ביי אידן.

21. Jewish Encyclopedia: Article on Games.
22. Emil Shcürer: History of the Jewish People in the Time of Jesus Christ, index.
23. I. Abrahams: Jewish Life in Middle Ages, Chapters 21-22.
24. W. M. Feldman: The Jewish Child, Chapter XXI. and Index.
25. F. Harper Swift: Education in Ancient Israel, index

אלגעמיינע מעטאדיק.

26. זע: „א קורצע געקליבענע ביבליאגראפיע" צוזאמענגעשטעלט פון ל. לעהרער, ארויסגעגעבן פון בילד. דעפארטמענט פון אר. רינג, ניו יארק, 1921. (די דאזיקע ביבליאגראפיע אנטהאלט 20 נומערן פון די בעסטע ביכער אויפ'ן געביט פון קינדער־דערציאונג).